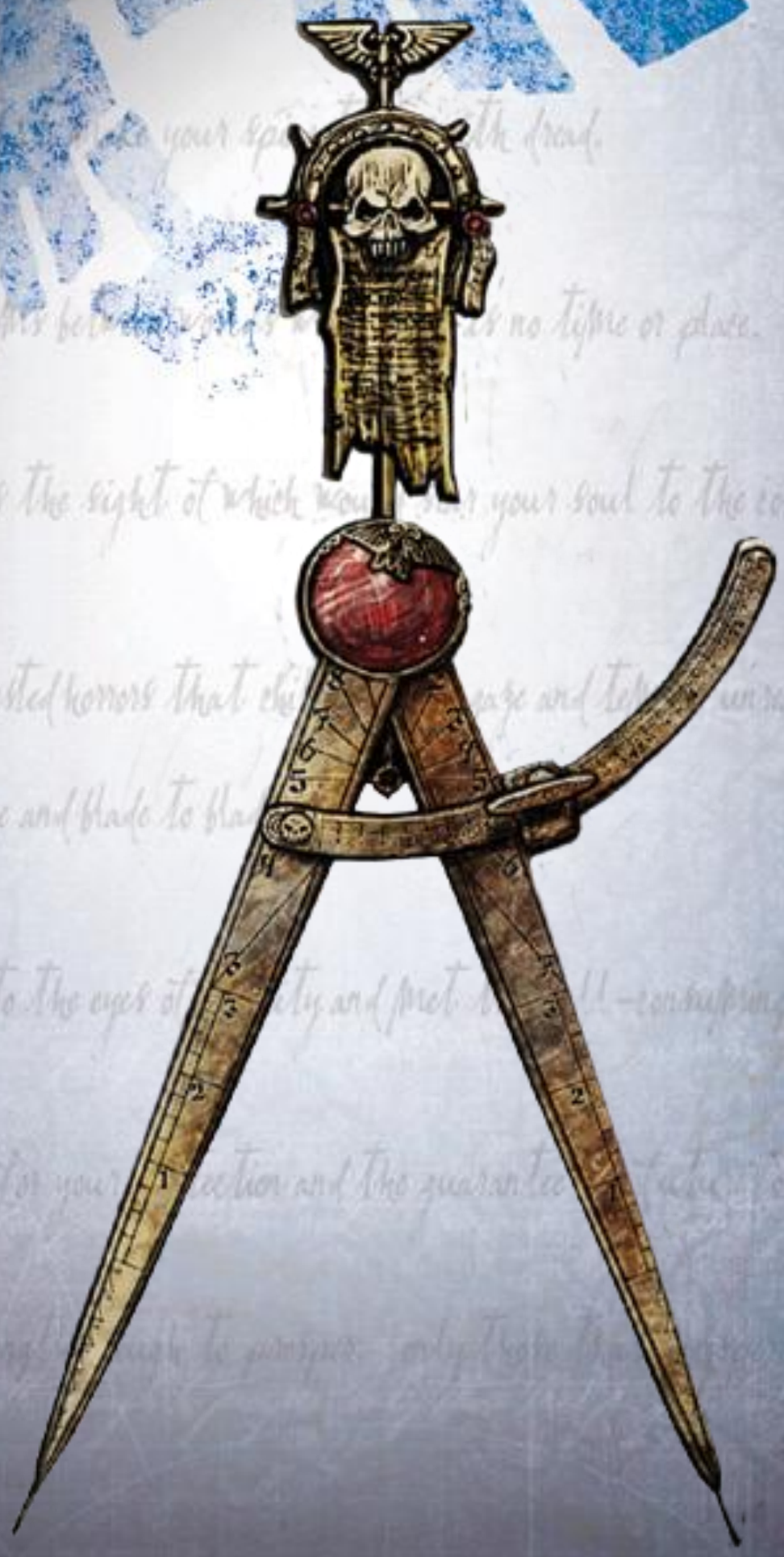
Rogue Trader

Shedding Light



CREDITS

Lead Developer

Max Brooke

Writing and Development

John Dunn

Editing and Proofreading

Jim Jacobson and Shannon Roberts

Managing RPG Producer

Chris Gerber

Graphic Design Manager

Brian Schomburg

Cover Art

Kevin Childress

Interior Art

Dimitri Bielak, Matt Bradbury, Mauro Dal Bo, Nikolaus Ingeneri, Timo Karhula, and the Games Workshop Design Studio.

Managing Art Director

Andy Christensen

Production Management

Eric Knight

Executive Game Designer

Corey Konieczka

Executive Producer

Michael Hurley

Publisher

Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Managers

John French and Graeme Nicoll

Head of Licensing

Jon Gillard

Games Workshop Business and Legal Advisor

Andy Jones

Head of Intellectual Property

Alan Merrett

Перевёл Юрий Ульянов для
https://vk.com/wh40krpg_rus

FANTASY
FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. *Rogue Trader, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000 device, Double-headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Ltd, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission.*

Product Code: PRT18

For more information about the **Rogue Traderline, free downloads,** answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at **www.FantasyFlightGames.com**

ГИБЕЛЬ УТЕШЕНИЯ

«Что может быть более почётным занятием, чем спекуляция на войне? Ибо в самом деле, что может быть благороднее, чем помогать другим помогая самим себе?».

– Вольный торговец Верекк Холодный

Падающая звезда - это приключение для **Deathwatch**, написанное для **GenCon Indy 2013**. Это один из четырёх модулей, рассказывающих о судьбе имперского мира Утешение. Каждый из них – самостоятельное готовое приключение, и игроки могут пройти все четыре модуля, чтобы уловить связь между происходящими на планете событиями. В этом подразделе кратко описаны все четыре приключения – это поможет ведущему, что собрался водить несколько из них, увидеть возможные точки пересечения.

Новые связи

«Новые связи» – это приключение для **Black Crusade**, что рассказывает о группе еретиков, уверовавших в пророчество Многоглазой, жуткого оракула Хаоса. Губительные силы нашептали ей, что Утешение сгорит в пламени, когда звезда рухнет с небес, и что вызванный этим ужас и смятение должны быть посвящены Тёмным богам.

Еретикам предстоит загодя проникнуть на Утешение и сплотить вокруг себя несчастных мутантов подулья. Когда же звезда вспыхнет в небесах, они должны возглавить собранные полчища, прорваться в шпиль и сразить своего соперника – колдуна, творящего обряд, чтобы самим завершить его и призвать в Материум демона невообразимого могущества. Если замысел еретиков увенчается успехом, они нанесут Империуму и Каликсиде могучий удар и стяжают громкую славу. Если что-то пойдет не так, нечестивый обряд может погубить их самих.

Падающая звезда

«Пламенный венец», корабль, что столетия назад был потерян в Варпе, вернулся и сейчас находится на орбите мира Утешение. Это судно везло несколько ценных реликвий, и в этом приключении для системы **Deathwatch**, ликвидационной команде Караула Смерти предстоит попасть на борт покинутого и дрейфующего к Утешению корабля, захватить священные артефакты и покинуть судно.

Увы, боевые братья не одиноки в своих намерениях. У одного эльдарского провидца свои планы на эти реликвии, и он, во главе отряда отборных соратников, стремится захватить артефакты сам. Однако какими бы могущественными и двуличными не были эльдары, в глубинах «Пламенного венца» таятся ещё более ужасные враги, что пробуждаются от длившейся эонами спячки, почувствовав на борту корабля чужих. Боевым братьям Караула Смерти предстоит столкнуться с этими врагами лицом к лицу, сразить их во имя Императора, и покинуть «Пламенный венец», пока он не врезался в планету. Судьба всего сектора и честь Караула Смерти висят на волоске.

Раскрытые тайны

В этом приключении для системы **Rogue Trader**, персонажи погрузятся в древние тайны Утешения. Эта планета была заселена в конце Анжуйского крестового похода, что создал Каликсиду, но его секреты уходят корнями в опасно глубокое прошлое, что ведомо лишь самым древним. В шахтах планеты всегда рассказывали страшные истории о существах, что жили в глубинах этого иссушённого мира, и о сокровищах, непостижимых для смертных.

Слухи разошлись широко и достигли ушей отчаянного вольного торговца, воина и капера, что решился бросить вызов неведомым опасностям в погоне за несметными богатствами и славой. Группа захваченных этой идеей авантюристов прибыла на Утешение, чтобы погрузиться в его тайны и добыть сокровища давно забытых эпох. Но когда на улей падает пустотный корабль, исследователи оказываются лицом к лицу с ужасом, что совершенно не рад столь грубому пробуждению.

Спасение Утешения

В этом приключении для системы **Only War** игроки примут на себя роль имперских гвардейцев, столкнувшихся с произошедшими в улье катастрофами. Когда неизвестный пустотный корабль обрушивается на Утешение отважные мужчины и женщины кадийского 99-го должны подготовиться к новым битвам. Их полк, недавно потерпевший тяжёлые потери на Внешнем фронте, оказывается втянут в происходящее прямо в середине военных учений. Вдобавок к падению на город пустотного корабля, из подульев появляются орды мутантов, и солдатам предстоит стеной встать у них на пути и не допустить хаоса.

К сожалению, всё это – только начало проблем, что навалились на персонажей. Пока они пытались удержать обстановку в своих руках, грянула новая беда. Чтобы у персонажей появился хотя бы шанс на выживание, им предстоит выложиться на полную. Гвардейцы становятся последним средством, что может предотвратить катастрофу, и жизни каждого жителя планеты – в том числе, их собственные – отныне в руках игроков.

Объединение приключений

«Новые связи», **«Падающая звезда»** и **«Раскрытые тайны»**, так же как **«Спасение Утешения»**, содержат полное приключение, готовых персонажей и профили уникальных NPC. Каждое из них написано под конкретную игровую систему, и чтобы водить его, вам потребуется соответствующая **«Базовая книга правил»**.

Ведущий может совместить все четыре приключения, чтобы отыграть единую историю о **гибели Утешения**. Поскольку все модули писались для фестиваля, каждый снабжён рекомендациями по тому, сколько времени стоит уделить разным его этапам. Эти советы помогут ведущему, если он хочет уместить всю игру в обычные для фестиваля четыре-шесть часов; если же ограничений по времени нет, ведущий может сам устанавливать темп игры, исходя из пожеланий игроков и прочих обстоятельств.

Раскрывая Тайну

«Моя специальность - пересеченная местность Варпа, лорд-капитан, а не пересеченная местность земли. Вам действительно нужно моё руководство в этой... экскурсии?»

–Навигатор Сильвос Эргос

Изначально написанный для Gen Con Indy 2013, Shedding Light - сценарий для **Rogue Trader**. Мастера игры должны иметь копию Основного свода правил вольного торговца, чтобы начать приключение. Изначально приключение предназначалось для исследователей с 3000 опыта, но многие из врагов внутри могут стать проблемой и для более опытных исследователей. Игроки могут использовать готовых персонажей на страницах 21–32 или создавать своих собственных уникальных исследователей, используя правила из **основной книги правил Rogue Trader**.

Краткое содержание приключения

«В темноте мы находим истину такой, какая она есть на самом деле. Не истина, какой мы её видим, позолоченная нашими заблуждениями, но отчаянная истина, не омраченная светом. Не ту правду, которую мы хотим видеть, а ту правду, которую мы должны увидеть».

–Астропат Токорин Скатача

Приключение начинается, когда Исследователи достигают системы Утешения. Их недавнее путешествие в Варпе прошло без происшествий, и они несут огромный груз сырья и военной техники для орбитальных складов планеты. Эти товары в конечном итоге предназначены для Внешнего фронта после того, как они были должным образом будут подготовлены и отсортированы добросовестными работниками Утешения. Однако, с точки зрения Исследователей, эта перевозка ничем не примечательного груза - не более чем прикрытие.

Исследователи отправились из Иерихонского Предела в сектор Каликсида, следуя невероятно древней и чужацкой карте. Хотя место назначения стало ясным для исследователей, предназначение карты все ещё неизвестно. Некоторые легенды утверждают, что карта ведет к невообразимым богатствам, в то время как другие, более тёмные сказки шепчут, что её единственная цель свести в могилу любого, кто достаточно глуп, чтобы следовать по ней. Независимо от правды, Исследователи решили разгадать её загадки (и в процессе астрономически расширить свое богатство).

По прибытии в систему Утешения им необходимо выполнить свою легенду прикрытия - контракт на транспортировку различных продуктов - а также поработать над получением некоторых товаров для транспортировки из системы. Это может быть довольно сложно, поскольку складские товары находятся в ведении Имперского флота. Тем не менее, ни один вольный торговец не сможет станет легендой Пространства Коронуса, неоднократно не рискуя по крупному. Только самым смелым из вольных торговцев удаётся вписать свои имена в историю, но этот факт вряд ли удержал бесчисленное количество других от попыток рискованных и даже безрассудных приключений в погоне за невообразимыми богатствами.

Как только они преодолеют бюрократические преграды на пути к своим поискам, они смогут спуститься на поверхность Утешения. Оказавшись там, исследователям необходимо найти нужное место на поверхности, спуститься вниз и открыть тайник - и всё это не привлекая внимания местных властей, которые отнеслись бы очень подозрительно на их тайную деятельность. Однако как только исследователи достигают места назначения, они вскоре обнаруживают, что это древнее сооружение не мертво, а просто спит. И штуки внутри не хотят, чтобы их беспокоили, особенно те, кто хочет украсть древние сокровища, которыми они по праву владеют.

Предполагаемый тайник на самом деле является гробницей Некронов - остатком той забытой цивилизации, которая спокойно дремала на Утешении с незапамятных эпох. Войдя в гробницу, Исследователи рискуют вызвать гнев её жителей. Запертые в древнем захоронении и окруженные опасными ксеносами, исследователи оказываются в чрезвычайно тяжёлом положении. Используя свою изобретательность, свои навыки и бесконечные амбиции, они должны выбраться из его запутанных тоннелей, выжить - и определить, смогут ли они всё ещё извлечь выгоду из этого смертельного затруднительного положения!

Предпосылки приключения

«Некоторые тайны слишком заманчивы для людей, чтобы их игнорировать, но слишком хитры для нас, чтобы их понять. Таким образом, глупцы спешат на смерть, жадно выкапывая сокровища, которые они недостаточно хорошо понимают, чтобы бояться».

- Аристид де Балафрер, навигатор в изгнании

Во время своих путешествий через Иерихонский Предел персонажи обнаружили звездную карту, явно принадлежавшую ксеносам. Исходя из обстоятельств его обнаружения, у них есть основания полагать, что это действительно так. Вдобавок они подозревают, что это может привести их к мощным чужацким артефактам, которые потенциально могут быть чрезвычайно ценными. Анализ карты выявил существенную сложность. Мир, в котором, по их мнению, хранится тайник ксеносов, находится в секторе Каликсида Империума, где их Патент не дает больших полномочий. Что еще хуже, кажется, что планета уже заселена. Карта указывает на Утешение, имперский мир-улей, тесно связанный с Экклезиархией (см. Географический справочник: Утешение на стр. 6). Даже если бы они вернули товар, им пришлось бы заплатить планетным властям, по крайней мере, значительную плату за поиск.

Поскольку ни один из этих вариантов не казался хорошим, группа осознала необходимость создания альтернативного плана. Ключом к любому плану будет законная причина посетить Утешение. Самым очевидным - особенно для судна Вольного торговца, оснащенного большим грузоподъемностью, - была перевозка сырья, разграбленного в Пространстве Коронуса, для поддержки продолжающейся войны на Вращающемся Фронте. Обладая производственными мощностями, Solace уже служил основным распределительным центром. Это могло легко послужить веским оправданием для посещения планеты. Исследователи быстро и дешево собрали груз материалов и приступили к их доставке в Утешение.

Однако уже существовали два непредвиденных осложнения. Первый был запущен миллионы лет назад, когда династия Некронов основала массивный комплекс гробниц на Утешении. Сырье, добытое и очищенное для использования в Анжуйском крестовом походе и для кормления ульев, пришло из обломков древнего общества некронов. Карта, указывающая на кажущуюся бесценной цель, на самом деле является древней картой, указывающей на гробницу Некронов. Хотя правда о том, какие сущности создали карту и почему они ее создали, утеряна веками, карта фактически раскрывает технологию ксеносов, которая может полностью защитить себя от охотников за сокровищами.

Второе серьезное осложнение связано с прибытием и судьбой Пламенной Короны. Этот имперский крейсер веками затерялся в пустоте. Однако он вернулся только для того, чтобы возвестить о разрушении мира Утешения. По мере развития приключения крейсер входит в атмосферу и врезается прямо в Hive Solace. Его воздействия достаточно, чтобы опустошить улей, оставив его в руинах, нуждающихся в серьезном ремонте. В зависимости от ситуации, его прибытие может потенциально ввести в мир армию тиранидов или, что еще хуже, заставить всю планету вечно служить Хаосу. Агенты Губительных Сил уже бросились в Утешение, пытаясь проложить путь к его уничтожению. Хотя эта ситуация не влияет напрямую на подвиги Исследователей, в конечном итоге она усложняет их путешествие во тьму.

Огромное сокровище реликвий ксеносов все еще спит под поверхностью мира. Однако, если их вторжение разбудит этот смертоносный клад, это может угрожать стабильности Утешения так же, как и любая другая катастрофа, которую этот мир переживает посреди страданий. Исследователи должны решить, достаточно ли ценна лояльность Империуму, чтобы поставить под угрозу их потенциальную прибыль. В качестве альтернативы они могут попытаться определить наиболее эффективный способ использования риска. В конце концов, организация работы в качестве основного торговца оружием среди людей, осажденных ксеносами, может быть почти неисчислимой выгодой для Вольного торговца и его команды.

Справка: Утешение

“Они говорят, что на Утешении можно найти сокровища. Они говорят, что там тоже есть опасности. Но сокровище без опасности вряд ли было бы достойным призом, не так ли? Кто будет искать сокровище, которое не несет угрозы проклятия или какого-то древнего, темного возмездия? По правде говоря, я наслаждаюсь опасностью почти так же сильно, как и сокровищем, потому что именно опасность придает сокровищу его ценность. Отправьте посланника к Навигатору! Мы направляемся на Утешение со всей поспешностью!”

– Вольный торговец Сарвус Траск, глава династии Трасков и капитан "Цербера"

Первые колонисты появились на Утешении ещё до того как закончился Анжуйский крестовый поход. Предварительные ауспиции и знамения подтвердили, что планета не может ждать окончания кампании, и колонистов – в числе которых было немало штрафников – высадили на поверхность этого сурового, неизведанного мира. Первая волна поселенцев была десятиной с суровых и неблагоприятных для жизни планет Каликсиды и Коронуса – эти колонисты принялись разрабатывать необычайно богатые недра планеты под пристальным взором Адептус Механикус, что сопровождали крестоносное воинство.

Маленькие грузовые суда, сновавшие между шахтами и стоящими на орбите кораблями и сверкающие яркими, порой затмевающими звёзды росчерками на фоне неба, были тогда обычным зрелищем. Гигантские суда вывозили добытые ископаемые на миры-кузницы, где руда и иное сырьё превращалось в оружие, столь нужное для завоевания пространства Каликс. Некоторые схолары Утешения заявляли, что если бы не богатства их мира и не кровь и пот людей, что их добывали, крестовый поход ждала бы неудача.

Конечно, о тех временах сохранилось мало точных свидетельств. Империум был сосредоточен на продвижении крестового похода, и второстепенные подробности – вроде снабжения армий – редко попадали в летописи. Тем не менее, количество ископаемых, добываемых из недр Утешения, было выдающимся. Более того – многие руды с этой планеты содержали примеси, благодаря которым их можно было пускать в дело почти без всякого обогащения. Иные историки видят в этом лишь доказательство того, что Утешение незаконно получал руду из незанесённого в документы источника и выдавал за свою. Другие утверждают, что на планете когда-то обитала неизвестная раса ксеносов, и найденные в рудах примеси – всё, что осталось от давно погибшей цивилизации.

Поступала та руда с Утешения или откуда-то ещё – неизвестно, но несомненно одно. Труд в рудниках Утешения – это смертный приговор. Из десятков тысяч колонистов, надрывающихся в шахтах, возвращаются единицы. Имперские документы винят в этом ядовитые вещества в рудниках и недостаток веры у рабочих.

Но если верить легендам, всё куда страшнее. Они говорят о нечестивом ужасе, что обитает под поверхностью планеты. Изустные предания, передаваемые из поколения в поколение, рассказывают о подземных обиталищах ксеносов и утверждают, что Друз изгнал этих тварей в глубины, когда побывал на Утешении и очищал его во имя Бога-Императора. И хотя официальных свидетельств о том, что святой Друз вообще бывал на Утешении, нет, местные жители чтут его как человека, что очистил их родину и освободил её от ужаса и верной смерти, что несли тени и ночные кошмары.

Первые ульи

Когда отгремел Анжуйский крестовый поход, выжившим солдатам не хватало кораблей, чтобы вернуться домой. Многие остались на Утешении. Хотя мало кто искренне счёл эту планету достойной наградой за пролитую кровь и пот, нашлись отставники, что восприняли новую жизнь как благословление. Хотя над ними отныне не висела постоянная угроза страшной смерти, немногие обладали нужными умениями и ресурсами, чтобы обеспечить себе выживание, а чиновники Администратума больше не собирались обеспечивать отставников едой, одеждой и кровом. Бывшие солдаты оказались предоставлены сами себе.

К концу Анжуйского похода во всей системе Утешения прочно осели Адептус Механикус. Однако прежде чем вся система попала под их власть, хитрый управитель планеты потребовал немедленно наладить работу мануфакторумов. Воспользовавшись изобилием сырья, техножрецы выстроили вокруг заводов поселения для отставных ветеранов, чтобы те смогли продолжить свою службу Империуму, трудясь на мануфакторумах. Хотя жизнь на Утешении не назовёшь радужной, она куда лучше жестоких будней крестового похода.

Жилые комплексы, что Механикус строили для первых колонистов, росли с каждым поколением, постепенно превращаясь в огромные шпили. Так пустынная шахтёрская колония стала домом для шести полноценных ульев и расширила горные работы.

Планетарное правительство

Форма правления на Утешении балансирует на самой грани законности. С первых дней существования этой колонии её планетарным губернатором был кардинал, что многие власть имущие Каликсиды считают нарушением имперских законов. Как управитель Утешения, кардинал также является верховным главнокомандующим сил планетарной обороны – хотя это нельзя назвать явным попранием декрета покорности, на обладателя такой двоякой власти устремлено немало подозрительных взоров. Ответ на любые обвинения прост – поскольку, ни владыка сектора, ни Инквизиция не пытаются ничего изменить, стало быть, эта форма правления ниспослана Утешению свыше.

Праведное ополчение

Благодаря тому, что изначально мир был заселён ветеранами-отставниками, военная служба прочно вошла в культуру планеты. Все здоровые мужчины и женщины обязаны отслужить в силах планетарной обороны – Праведном ополчении. Обычный срок – пять лет, и большая его часть посвящена поддержанию мира и порядка в перенаселённых ульях Утешения. Тем не менее, примерно раз в поколение, ополченцам приходится защищать свою родину от серьёзного вторжения ксеносов – планета достаточно богата, чтобы раз за разом привлекать внимание алчных чужаков, что видят в ней легкую добычу. До сих пор ни одно из нападений не увенчалось успехом. Утешение четырнадцать раз с готовностью формировал полки Имперской Гвардии. Эти части, в большинстве составленные из СПО, совершили немало подвигов, доказав свою преданность Императору, и с честью поддерживают славные традиции Имперской Гвардии. И хотя ни один из полков с Утешения не может похвастаться блестящим послужным списком, ни один не посрамил свой родной мир. Даже по меркам Имперской Гвардии, Праведное ополчение выказывает небывалую набожность. Другие солдаты нередко считают его бойцов особенно благословлёнными. Впрочем, скептики утверждают, что такое впечатление скорее создают белоснежные ризы, которые ополченцы всегда носят поверх флак-брони, с гордостью демонстрируя свидетельства своего благочестия.

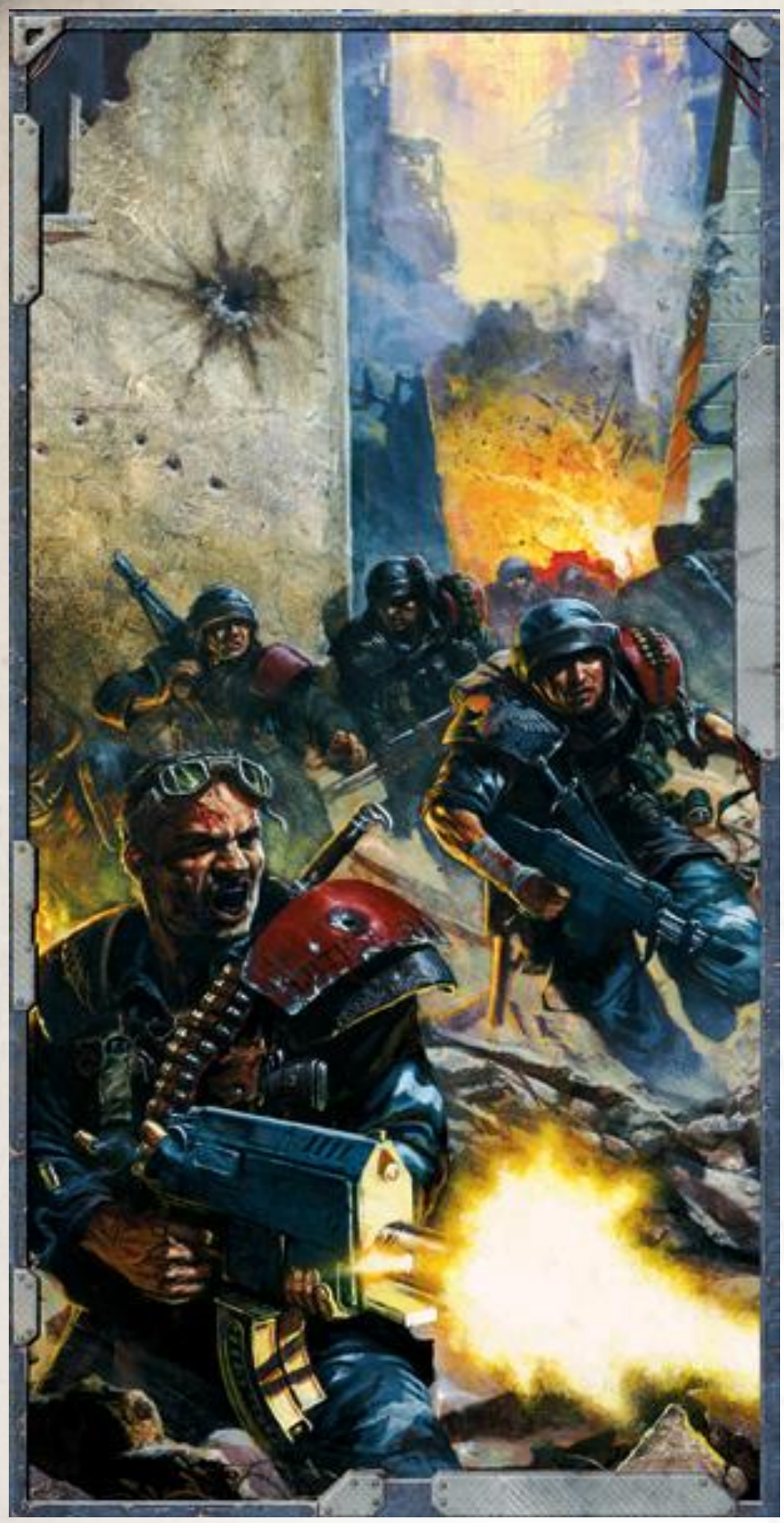
Благодаря таким правителям, за прошедшие века население Утешения стойко держалось истинной веры – случавшиеся ереси можно перечитать по пальцам. Мир всегда исправно платил правительству сектора всю положенную десятину солдатами, рабочими и промышленной продукцией.

Вне ульев

Даже до того, как его огромные шпили улья и огни промышленности очертили небо, Утешение никогда не была миром гостеприимным для колонизации. Его поверхность сурова и в значительной степени лишена воды, а его атмосфера была технически пригодна для дыхания только до того, как колонисты запустили заводы и положили начало бесконечным ядовитым выбросам. Однако залежи полезных ископаемых под его поверхностью были достаточной причиной для Империума, чтобы обречь миллионы людей на тяжкий труд в огромных пещерных шахтах для добычи руды и других ценных материалов.

За пределами огороженных жилищ, что выстроили для шахтёров, Утешение – это адская пустошь. Хотя города способны частично обеспечивать себя едой за счёт грибных ферм, что устраивают в давно покинутых шахтах, и переработки отходов, ввоз провианта и других товаров остаётся критически важным для населения Утешения, а значит – что немаловажно – для производительности его заводов. Без поставок с других миров субсектора, ульи Утешения не смогут работать.

Когда колонисты покидают относительную безопасность огромных городов, им приходиться противостоять опасной атмосфере и хищникам, что куда лучше людей приспособились к суровой природе планеты. Большая часть Утешения – каменистая пустошь, в которой не найти укрытия от каждодневной испепеляющей жары. Неудивительно, что обычные путешествия между ульями проходят по подземным туннелям, в которые колонисты переделали древние шахты планеты.



Внешний фронт

В последние несколько лет Каликсида бросает всё больше и больше сил на войну, идущую на Внешнем фронте. Утешение, что расположен рядом с устойчивым варп-маршрутом, служит естественным перевалочным пунктом, на котором собирают поставки со всего субсектора и отправляют в Периферию. Промышленные мощности планеты лишь усиливают стратегическое значение Утешения, благодаря тому, что его ульи могут производить столь нужные Фронту товары из поставленного сырья.

Таким образом, война в Периферии пошла планете на благо – её мануфакторумы превзошли сами себя в производительности, а Адептус Механикус не пожалели ресурсов на дальнейшее расширение промышленной базы. Это немало взбодрило местных жителей – теперь они чувствуют, что действительно служат Империуму и вносят вклад в войну с ксеносами. Рвение же ополченцев таково, что многие остаются в строю даже, когда обязательный срок службы в пять лет истечёт. Многие из них выказывают такой пыл, что планета уже обратилась в Адептус Администратум с предложением сформировать гвардейский полк раньше положенного срока. Бюрократическая машина пришла в движение, и следит за тем, чтобы новые части быстро встали в строй и помогли войне на Внешнем фронте.

Единственная серьёзная опасность, что таит в себе их самоотверженность – отток населения, что может повредить как обществу Утешения, так и самим ульям. Возросшая нагрузка привела к тому, что люди стали уделять религии меньше времени. В Имперскую Гвардию рвётся столько молодёжи, что в некоторых ульях может отчасти решиться проблема перенаселения. Пока рано что-либо утверждать, но когда война на Внешнем фронте закончится, Утешение изменится до неузнаваемости.

Забитые склады

Склады Утешения ломятся от привезённых товаров. Снедаемые жаждой внести свой вклад в войну, многие местные жители, впряглись в метафорическое ярмо и трудятся не покладая рук, стремясь впечатлить чиновников Администратума. Из-за этого, как сырьё, так и готовые товары просто не успевают вывозить. Каждый день всё новые места, не предназначенные под склады, забиваются до отказа. Если так пойдёт и дальше, даже жилые кварталы будут завалены добром предназначенным солдатам Внешнего фронта.

Эти излишки привлекают внимание куда менее благочестивых и законопослушных людей. Местные преступники уже раздумывают над тем, как применить богатства Утешения себе на благо – до нужд Империума им дела нет. Уже, по меньшей мере, один вольный торговец воспользовался излишками, чтобы наполнить свои трюмы грузами в обход всяких формальностей.

Слухи о богатствах Утешения разносятся по субсектору, и вскоре планетой могут заинтересоваться не только граждане Империума. Это могут быть и ксеносы и еретики, ведь богатства, что могут помочь Империуму, можно обернуть и против него. Хотя в Праведное ополчение принимают много людей, план обороны планеты не учитывает того, насколько лакомым кусочком стало Утешение. Перед хорошо организованным врагом этот мир уязвим. Одна удачная атака – и ценнейшие запасы окажутся в опасности. Сейчас Каликсида не может позволить себе такие потери, но свободных сил, которые можно было бы перебросить на Утешение, у неё тоже нет.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ

“Дело не в исследовании. Дело не в вере. Дело даже не в славе. Речь идет о прибыли. Никогда не забывай об этом".

– Вольный торговец Сунь Ли

Эта сцена создает почву для приключения, предлагая немного предыстории ситуации и предоставляя персонажам основу для предстоящего приключения. Это начинается с передачи значительного объема информации игрокам. Приключение начинается на полпути по сюжету, что необходимо, учитывая ограничения времени, доступного для его запуска. МИ должны начать сцену, прочитав вслух следующее, изменив текст по мере необходимости в зависимости от состава группы и личностей, почерпнутых из введения персонажей:

Это заняло гораздо больше времени, чем вы надеялись, но ваш корабль наконец вышел из Варпа, войдя в систему Утешение. Древняя карта, которую вы нашли глубоко в Иерихонском пределе, ясно указывает на этот мир как на место хранения ксенотеха. В нем даже указано местоположение на планете и необходимые ориентиры. Однако человечество давным-давно колонизировало эту часть сектора Каликс, и вам нужна была хорошая легенда, чтобы высадиться на планету. Грузовые трюмы вашего корабля заполнены материалами, предназначенными для орбитальных складов планеты, прежде чем они будут отправлены на Внешний Фронт. Тем временем вы просто надеетесь, что вам удастся получить дополнительную прибыль с тех же складов, пока вы пытаетесь незаметно высадиться на поверхность, чтобы исследовать карту — и забрать всё, что может там храниться.

На этом этапе у игроков могут возникнуть некоторые вопросы о предыстории или о Утешении. Чтобы ответить на эти вопросы, обратитесь к Справочнику: Утешение (см. стр.6). Информация о карте является более сложной. Персонажи ничего не знают о её истории или происхождении. В ней четко указано несколько мест, содержащих странные и древние реликвии в пределах Иерихона, что придает ему некоторую достоверность. Однако это пока не принесло игрокам существенной прибыли. Исследователи надеются, что поиски оправдаются большой прибылью.

МЕСТНЫЕ ПОРЯДКИ

Исследователи сталкиваются со своей первой проблемой при общении с Имперским флотом и местными властями, которые следят за системами складирования, окружающими планету. В настоящее время в системе насчитывается более дюжины транспортных судов. Несколько из них ежедневно входили и выходили из системы, неся материалы, которые в конечном итоге предназначались для Внешнего фронта. Сам объём трафика намного больше, чем способны управлять координаторы. Судну исследователей удается почти достичь орбиты Утешения, прежде чем станция Имперского флота, координирующая орбитальное движение, останавливает их и запрашивает их идентификацию. Первоначальные запросы просят их удерживать позицию перед выходом на планетарную орбиту, и проходит несколько часов, прежде чем диспетчеры движения смогут даже назначить им орбитальный причал, не говоря уже о назначении стыковки на одном из орбитальных складов.

В этот момент становится ясно, что присутствует некое торможение со стороны бюрократического аппарата. Исследователи могут беспечно игнорировать эту сцену, создавать свои собственные планы или пытаться использовать это как возможность установить связь с органами управления движением и складированием. Если они хотят получить более быстрый или премиальный доступ к складам — чтобы ускорить процесс разгрузки своего товара — персонажи должны убедить своего контакта изменить их приоритет в очереди. Для этого требуется **Серьёзная (+0) встречная проверка (социальное взаимодействие)**. Какой навык наиболее важен, полностью зависит от того, как персонажи начнут обсуждение. Значение этого навыка у диспетчера должно быть установлено на 25. Взятка может предложить бонус +10 или +20 к Тесту, в зависимости от того, насколько ценна взятка (простые Троны должны давать +5 или +10, в то время как редкий и интересный предмет, которым владеют Исследователи, должен быть +20). Одной-трех степеней успеха в тестировании достаточно, чтобы установить связь с контактным лицом в управлении движением, чтобы судно имело больше свободы для дальнейшего перемещения по мере необходимости. Четыре или более степеней успеха указывают на то, что Исследователям удается заключить выгодную сделку по продаже своих запасов, увеличивая свой коэффициент прибыли на 1. Три степени провала вызывают враждебность у диспетчера, что задерживает их стыковку еще на целых двадцать четыре часа.

Во время их разговора с диспетчером она запрашивает информацию об их судне. Когда в ходе обсуждения становится ясно, что они являются представителями династии Вольных торговцев, она объясняет, что ожидается, что они установят контакт с планетарным правительством при первой же возможности. По-видимому, у Утешения есть традиция работать с вольными торговцами для установления взаимовыгодных отношений. Она предоставляет им идентификатор канала и зашифрованную информацию, чтобы они могли поговорить с кардиналом Хейлгрейвом, губернатором планеты.

Кардинал Хейлгрейв, светский и духовный лидер Утешения, сейчас не может поговорить с Исследователями по воксу. Однако его адъютант — постоянно шмыгающий человек, который называет себя дьяконом Кольриджем, — более чем счастлив организовать встречу. Он предлагает им встретиться на самом ближайшем открытом приёме. Это, по умолчанию, три месяца с момента разговора. Конечно, ожидается, что корабль будет ждать на орбите всё это время, поскольку кардиналу может понадобиться его помощь. Суда, контролируемые Имперским флотом или капитанами-чартистами, не подпадают под действие таких запросов. Для переговоров о более раннем назначении или менее жёстких условиях требуется **Серьёзная (+0) встречная проверка (социальное взаимодействие)**. Задействованный навык снова зависит от подхода персонажей. Явные признаки набожности или почтения дают бонус +10 к этому тесту. Пренебрежение полномочиями кардинала налагает штраф (от -10 до -30 в зависимости от того, насколько откровенно оскорбительны Исследователи). Какой бы Навык они ни использовали, противостоящий Навык дьякона должен быть 40. Если персонажи успешно пройдут Испытание, им удастся достичь своей главной цели на переговорах, получив беспрепятственный доступ на поверхность. Если они наберут три или более степеней Успеха, им также удастся получить аудиенцию у кардинала в ближайшие несколько дней (хотя, учитывая, что улей вот - вот будет уничтожен разбившимся военным кораблем, это в основном моральная победа - просто не говорите об этом игрокам!).

Если исследователям не удастся получить разрешение на посадку на поверхность планеты, они все равно смогут высадиться. Для этого просто требуется пройти **Серьёзный (+0) тест пилотирования (Пустотный транспорт)**, когда группа на шаттле Аквила (или любом другом) будет лететь к поверхности достаточно незаметно, чтобы избежать сканирования орбитального авгура. Если группа проваливает Тест, они привлекают внимание пары перехватчиков "Фурия" Имперского флота, которые начинают следить за ними и требуют идентификации. Игроки могут ускользнуть от перехватчиков с помощью некоторых вдохновенных маневров и **Серьёзной (+0) встречной проверки пилотирования (Пустотный транспорт)**. Проведите состязательный тест против навыка пилотирования (Пустотный транспорт) лётчиков Фурий равным 48. МИ должен дать игрокам две попытки уклониться от "Фурий" и если исследователи провалят оба теста, то шаттл игроков и сбивают огнем из лазерной пушки. Посадочный модуль Аквила терпит крушение в пустошах Утешения, но исследователи выживают и (по усмотрению МИ) могут провести **Рутинный (+20) Тест на выживание**, чтобы найти руины или принять другие соответствующие меры для исправления своей ситуации. Как правило, это не должно быть чрезмерно сложно — в конце концов, суть приключения заключается в том, что исследователи пробираются к гробнице ксеносов, а не блуждают по облученной пустыне в погоне за миражами воды. Тем не менее, короткая, запоминающаяся сцена, скитания по пустошам, может добавить атмосферы и показать, насколько обширна и пуста большая часть поверхности Утешения на самом деле. Они также должны связаться со своим кораблем для получения нового шаттла (который из-за усиленного контроля после их спуска на планету, должен задержаться, пока крейсер *Пламенный Венец* не врежется в Утешение, и все несколько отвлекутся).

Когда Исследователи решат состыковаться со складом для выгрузки товаров или посетить поверхность планеты, переходите к главе **Посадка**.

ПОСАДКА

“Ценность не присуща объекту. Ценность приходит от понимания желаний и их исполнения".

– Вольный торговец Сунь Ли

У персонажей есть две основные цели, которые они должны выполнить в этой сцене. Первая - найти что-то выгодное, что можно взять из системы, чтобы они не уезжали с пустыми грузовыми отсеками. Система полна товаров, но большинство из них уже находятся в имперских манифестах, предназначенных для Внешнего фронта. Вторая - пробраться на планету, чтобы воспользоваться преимуществами таинственной и древней карты. Путешествие на поверхность может быть допустимым, но посещение бесплодных пустошей, скорее всего, привлечет внимание планетарного правительства, которое наверняка запретит. Персонажи должны учитывать обе эти опасности и реагировать соответствующим образом.

СКАНИРОВАНИЕ УТЕШЕНИЯ

Прежде чем исследователи смогут отправиться на поверхность Утешения, им сначала нужно сориентировать карту по особенностям мира. Этой карте сотни тысяч лет. Планета сама по себе претерпела значительные геологические изменения, а появление человечества ещё больше изменило её рельеф. Для соотнесения ориентиров требуется сканирование планеты — то, что трудно сделать, когда планета обитаема и сканирующий хочет остаться незамеченным.

В любом случае, их сканеры в сочетании с координатами карты в конечном итоге точно определяют схрон ксенотеха; вопрос лишь в том, сколько времени это займет и какие осложнения возникнут в ходе поисков. Как только исследователи обнаружат тайник, им всё равно придётся высадиться на поверхность. Если они заключили сделку с планетарными властями, то могут без проблем добраться до места. Если они получили доступ к поверхности, но никому не сообщили о своей истинной цели, Исследователи могут спуститься на поверхность, а затем использовав свой траснпортный шаттл Аквила, покинуть главный улей и улететь в пустоши. Чтобы избежать обнаружения требуется пройти **Рутинный (+20) тест пилотирования (Пустотный корабль)** (неудача привлекает внимание пары патрулирующих Фурий, как описывалось ранее). Если у них нет разрешения на спуск на поверхность, они должны спуститься тайком, как обсуждалось ранее.

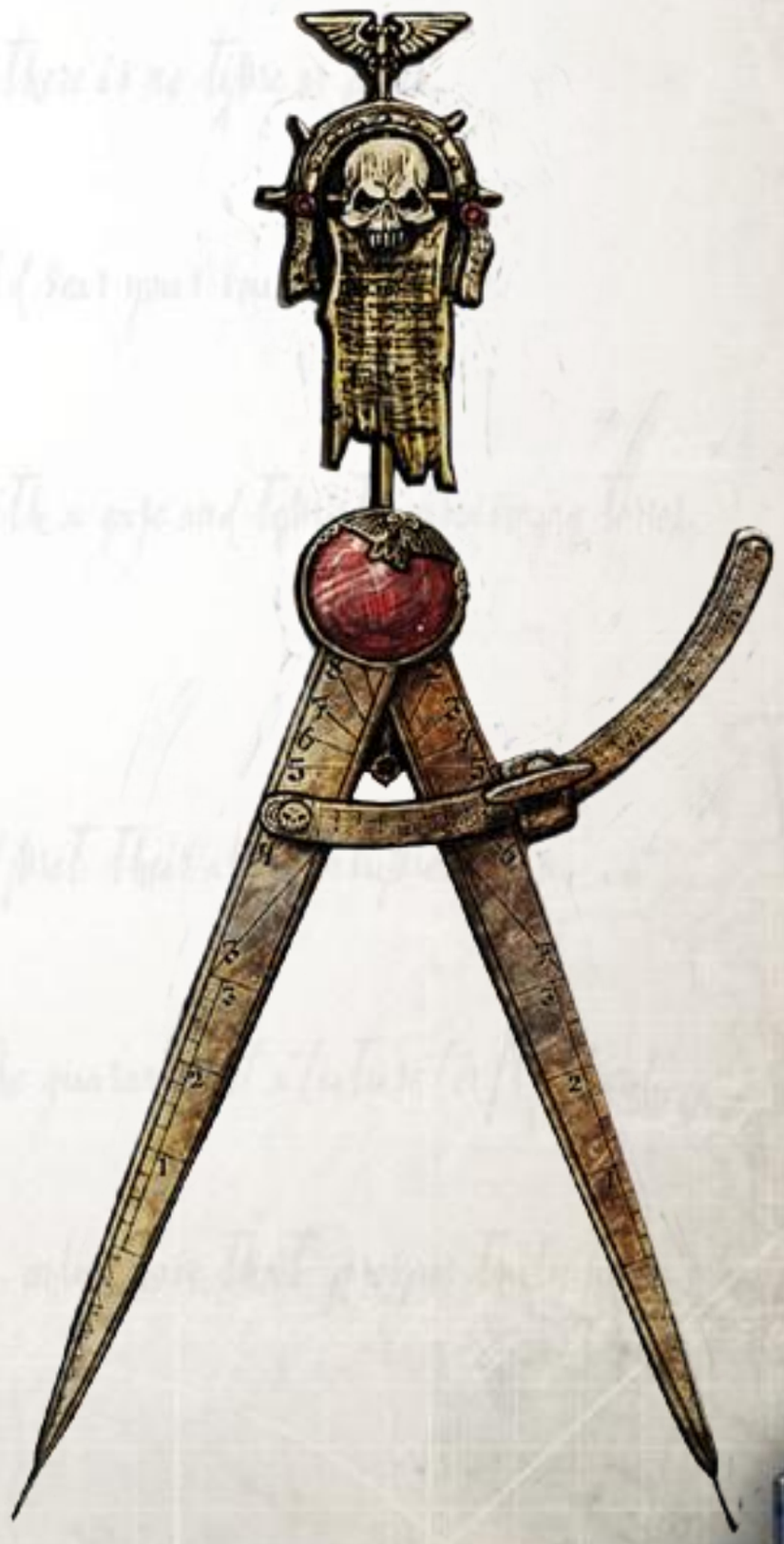
В ПОИСКАХ ВЫГОДНОЙ СДЕЛКИ

Персонажи прибыли в систему с полным трюмом груза предназначенного для войны на Внешнем фронте. Получение этих товаров не обязательно было легким, и это почти наверняка стоило династии по крайней мере некоторых денег — даже если это всего лишь упущенная возможность. Остётся риск того, что исследователи могут не найти то, что они ищут, среди, казалось бы, заброшенных районов планеты. Как следствие, они должны заранее продумать другой способ получения прибыли, прежде чем улететь из системы. Эта миссия и так была слишком дорогой. Очевидно, что настало время попытаться найти способ возместить некоторые из этих затрат.

В этот момент корабль должен был состыковаться с одним из орбитальных складов для разгрузки. В качестве альтернативы — если вы застряли в очереди, то могли бы провести переговоры с управляющими складом. Это могло бы, быть сделано для того, чтобы якобы скоординировать разгрузку. В конце концов, не каждое имперское судно, особенно принадлежащее Вольному торговцу, спланировано совершенно одинаково. Если рабочие станции будут знать куда идти, чтобы получить более быстрый доступ к различным трюмам, передача груза может пройти быстрее и безопаснее.

Это оправдание, скорее всего, не более чем дымовая завеса. Это время, когда представитель станции хочет получить взятку, а Вольный торговец ищет возможность её дать. Кроме того, очевидно, что на орбитальных складах имеется множество различных припасов, представляющие интерес для Вольного торговца, поскольку у них есть товары, предназначенные для Внешнего Фронта. Это включает в себя как обычные предметы, такие как униформа и еда, так и широкий спектр различного оружия и доспехов. Любой из этих материалов может быть невероятно ценным для менее развитых миров в Иерихонском пределе (или, что более важно, для Вольного торговца с милитаристскими наклонностями).

Начальником склада является Эвайн Литмосс. Она играет роль жёсткой и строгой личности, но только до тех пор, пока её соответствующим образом не подкупят и не окажут соответствующий уровень подобострастия. До тех пор, пока Исследователи относятся к ней с уважением и предлагают “компенсацию”, она более чем готова помочь им. Она может помочь игрокам получить любой товар, который есть на складе её пустотной станции, вопрос, конечно, лишь в цене. Литмосс не желает подвергать себя лишнему риску без какой-либо платы взамен. Для того, чтобы договориться, требуется пройти **Среднюю (+0) встречную проверку** навыка **Коммерция** против навыка Литмосс равным 35. МИ должен применять модификаторы к сложности в зависимости от того, какие товары игроки хотят приобрести, а также от уровня отношения Литмосс к непосредственно договаривающимся персонажам. Если Исследователи добиваются хотя бы одной Степени Успеха, они получают то, что хотят. При одной или двух степенях провала представитель должен заменить сопоставимый, но менее желательный товар. С тремя или более степенями провала она сначала соглашается, но позже сообщает о ваших намерениях кардиналу Хейлгрейву (конкретные последствия которого оставлены на усмотрение МИ).



ПОИСКИ

“В пределах галактики можно найти невообразимые прибыли. Научись распознавать их раньше, чем это сделает кто-либо другой”.

— Вольный торговец Сунь Ли

Когда исследователи достигают поверхности, они сталкиваются с совершенно новым миром осложнений. Бесплодная поверхность Утешения не очень хорошо подходит для поддержания человеческой жизни. Исследователям необходимо использовать фильтры для дыхания, чтобы не вдыхать частицы пыли и песка, которые постоянно разносятся по поверхности вблизи места назначения. Видимость полностью ограничена облаками летящего песка и пыли, однако иногда улучшается и на многие мили простираются суровые и унылые пейзажи. Естественно, вход в подземное сооружение, на которое указывает их карта, погребён под наносами, накопившимися за сотни тысячелетий.

Раскопки в неправильном месте в течение нескольких дней или недель не приведут к интересному повествованию. Таким образом, предполагается, что персонажи способны относительно быстро найти правильное местоположение. МИ может попросить исследователей выполнить **Простой** (три степени успеха) **тест** умений, чтобы найти нужное место (используйте Выживание, Навигацию, Бдительность, Проницательность и Поиск в качестве очевидных навыков, хотя могут быть случаи использования Логики или даже Тех-пользования), или же МИ может попросить их раскрыть это повествовательно.

ПОСЕЛЕНИЯ МУТАНТОВ

Как только исследователи обнаружат место упокоения ксеносов, они должны будут сразиться с группой пустынных мусорщиков-мутантов. Мусорщики возвели лавку над (всё еще в основном погребенным) входом в гробницу. Они нашли путь внутрь, но все, кто вошёл исчезли без следа. Теперь оставшаяся дюжина мутантов и их лидер Бара Лаг не определились делать дальше. Они не хотят исследовать находку дальше, но в равной степени боятся оставить возможные богатства другим.

Исследователи замечают группу людей по меньшей мере за километр. Они явно вооружены и, очевидно, мутанты (несколько голов, щупальца, дополнительные глаза и хитиновые наросты являются нормой). Как они будут действовать, зависит от игроков. Бара Лаг и его дюжина мутантов используют один и тот же профиль (см. Ниже):

Мутант мусорщик								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	40	44	27	24	41	25	17

Движение: 2/4/8/16

Ранения: 8

Броня: Грязная одежда (Всего 2) Всего ТБ: 4

Навыки: Осведомленность (Вос), Бартер (Тов) +10, Скрытность (Лов) +10.

Таланты/Черты характера: Отсутствуют.

Оружие: Огнестрельное оружие (Основное; 40 м; 1d10+4 I; Бронеб. 0; S/–/–; магазин 3; перезарядка 1 полная; перегрев), Когти и костяные шипы (Ближний бой; 1d10+4 R; Бронеб. 0; Разрыв).

Если Исследователи сокрушили большое количество рядовых и вооружённых мутантов, они могут очистить лагерь с помощью запугивания или огневой мощи - относитесь к этому повествовательно, когда воины приближаются и прогоняют мутантов или уничтожают их, получив при этом некоторый урон. Если группа одна, они могут договориться с мутантами или убить их. Переговоры проходят через **Встречную (+0) проверку (Бартер)** с Бара Лагом или **Встречную (+0) проверку** на **запугивание**, которому противостоит сила воли Лага. Успех означает, что мутанты уходят, запуганные или сжимающие проданные безделушки.

В качестве альтернативы, любые исследователи, наблюдающие за лагерем, быстро выясняют, что Лаг является главным. Его убийство до начала столкновения (либо выстрелив в него издалека, либо зарезав сзади) заставляет оставшихся мутантов бежать.

В лагере мутантов нет ничего интересного, кроме нарисованной от руки вывески над очень маленьким входом в туннель. **Напряжённый (-40) тест запретного знания (Мутанты)** или **Тяжёлый (-20) тест на грамотность** показывают, что написано: “Здесь таятся опасность и смерть!”

Туннель слишком мал, чтобы пройти по нему с комфортом, и исследователи могут захотеть убрать лишний песок. Для команды Вольных торговцев расчистка земли требует только времени, в конце концов, есть члены экипажа, которые могут копать, и охранники, которые могут следить за враждебными аборигенами. Независимо от того, пройдут ли они через туннель или очистят входные двери от песка, первая настоящая проблема возникает только тогда, когда исследователи готовятся войти в давно потерянный тайник ксеносов. На этом этапе МИ должен прочитать или перефразировать вслух следующее:

Вход в тайник теперь открыт. Двери сделаны из черного металлического материала, который на вид почему-то имеет маслянистую поверхность, несмотря на свой возраст и осевшую пыль. Когда вы открываете двери, вы видите линии и круги, образующие геометрические узоры, установленные на двери и стенах за ней. Когда на них падает свет, кажется, что они флуоресцируют, как будто светятся изнутри. Их асимметричное расположение наводит на мысль, что это может быть нечто большее, чем просто произведение искусства. Рисунок может представлять собой какой-то язык. Даже если это так, то его перевод безусловно был потерян во времени.

Когда персонажи попадают в тайник, МИ рекомендуется попытаться объединить Исследователей. Не будучи слишком сложным, действие остальной части приключения происходит под землей. Те, кто решит остаться снаружи, наверняка пропустят большую часть самого интересного (и МИ должен проинформировать игроков о об этом).

Видимость под землей ограничена любым снаряжением, которое персонажи решили взять с собой. Стены, потолок и пол сделаны из тех же материалов, что и наружная дверь и они также содержат такого же рода надписи. Как ни странно, несмотря на маслянистое ощущение, пол действительно обеспечивает нормальное сцепление. Рисунки, встроенные в стены здесь, также продолжают слабо флуоресцировать в ответ на любые источники света, которые несут персонажи. Первоначальный проход продолжается под небольшим углом вниз на протяжении более километра. Шахта проходит идеально прямо, и в ней нет боковых ответвлений. Во время этой части путешествия Исследователи должны пройти **Рутинный (+20) Тест на осведомленность**. В случае успеха исследователи замечают, что нет никаких признаков износа, коррозии или повреждений. В проходе нет даже признаков жизни насекомых.

Тоннель в конечном счете заканчивается восьмиугольной комнатой которая чуть меньше двадцати пяти метров в диаметре. Каждая из восьми стен имеет ширину примерно десять метров. В центре каждой из этих стен находится открытый дверной проем. Все поверхности в этой комнате покрыты одинаковыми геометрическими узорами, которые вы видели по всему комплексу, и сделаны из одного и того же материала. Однако многие круги в узорах на стенах, потолке и полу этой комнаты на самом деле являются отверстиями диаметром примерно десять сантиметров. Четыре гуманоидные статуи скелетов расположены по стенам комнаты, каждая из которых стоит рядом с одним из дверных проемов, включая тот, через который Исследователи вошли в комнату. В остальном комната кажется пустой.

ЧТО СЕЙЧАС ПРОИЗОШЛО?!

На Улей Утешение только что упал имперский крейсер. Помимо повреждения самого улья, эта катастрофа выбросила феноменальное количество ионизированных частиц в атмосферу планеты. Любая связь с земли с комическим кораблём на орбите затруднена на оставшуюся часть приключения. Однако на телепатию это не влияет.

Землетрясение

После того, как все исследователи вошли в комнату и начали осматриваться, МИ должен прочитать или перефразировать следующее вслух:

*Пол внезапно трясется и дрожит. Оглушительный грохот можно как услышать, эхом разносясь по длинному входному коридору, так и почувствовать сквозь пол. Наверху произошло нечто важное. Любой, обладающий экстрасенсорными способностями, немедленно чувствует душераздирающий вопль скорби и агонии и знает, что бесчисленные жизни были оборваны, в то время как другие корчатся в муках и отчаянии. Без предупреждения поток пыли и песка внезапно лавиной обрушивается на проход, по которому вы входили в тайник, перекрывая крошечное пятно света у входа. Облако пыли наполняет воздух и медленно начинает оседать. При этом вы слышите слабый жужжащий звук, а затем замечаете тусклый зеленый свет в комнате. Торсы статуй хранителей, примыкающих к дверям, внезапно осветились бледно*зеленой химической флуоресценцией, возможно, автоматической реакцией на новую темноту - или даже на тряску.*

Четыре статуи - это, конечно же, Некроны-воины (см. стр. 19), которые оживают, намереваясь убить Исследователей за их вторжение. Точно так же жужжащий звук исходит от двух стаи скарабеев (см. стр. 19), которые выползают из маленьких круглых отверстий в настенных рисунках. Скарабеи поддерживают Воинов Некронов в их желании уничтожить персонажей.

Как только скарабеи и воины будут мертвы, исследователи могут решить проникнуть глубже в гробницу или попытаться вернуться. Так как выход завалило, можно либо откопаться (но на это уйдут часы, если не дни), либо двинуться дальше и попытаться найти другой выход.

ПОБЕГ

“Всегда поддерживайте преемственность в вашей династии. В противном случае, если вы неожиданно исчезнете, вся ваша работа может оказаться напрасной, так как ваши наследники перессорятся из-за неё

– Вольный торговец Сунь Ли

Характер следующих сцен должен зависеть от того, сколько времени осталось в приключении, а также от состояния персонажей. Если времени мало или Исследователи уже серьёзно ранены, то это должна быть относительно короткая последовательность событий. Если в запасе есть время или если персонажи остаются вполне здоровыми, то их можно растянуть ещё больше.

По сути, тайник ксеносов - это уцелевшая часть значительного мира гробницы некронов. Не все тела спящих некронов доступны, но можно найти некоторые части боевого снаряжения и артефакты некронской культуры. Конечно, всё сооружение находится в глубоком сне на протяжении сотен тысяч лет. Практически ни одно оборудование не включается и не может быть быстро активировано. Кроме того, уцелевшие защитные механизмы полностью сосредоточены на устранении любых живых угроз, проникших в комплекс. Следовательно, эта часть приключения целиком посвящена исследователям, бегущим сломя голову по тёмным коридорам, не зная, куда приведёт очередной поворот и беспокоясь лишь о том, как долго факелы будут гореть. В то время как их преследуют, казалось бы, непобедимые и неостановимые ксеносы, желающие лишь смерти нарушителей их покоя.

ЛАБИРИНТ

Найти путь через лабиринт может оказаться невероятно сложно. Коридоры представляют собой ошеломляющую комбинацию клаустрофобных проходов, покрытых геометрическими письменами некронов, перемежаемых циклопическими залами с высокими колоннами, которые испускают злобное сияющее зеленое сияние. МИ должен подчеркнуть давящую на психику архитектуру и чувство полной потери.

Кроме того, жители гробницы начинают пробуждаться. Странные огни начинают мерцать внутри надписей на стенах, свечение столбов медленно, но неуклонно усиливается, и иногда один-единственный скарабей проносится мимо Исследователей с каким-то непостижимым поручением.

Изучение и навигация по гробнице должны быть больше связаны с выяснением логики её строительства и разрушением уходящих глубже в планету проходов, а также тоннеля из которого пришли игроки. МИ должен сделать изучение лабиринта испытанием (требуется 6 степеней успеха). Основными навыками для теста должны быть логика, навигация, тех-использование (если у исследователей есть ауспекс или другое сканирующее устройство) и запретное знание (Ксеносы). МИ может разрешить использовать другие навыки, если игроки придумали веское оправдание для них, но может наложить штраф -10 или -20 на эти замены.

Задача по изучению лабиринта должна быть распределена на оставшуюся часть схватки; как только они наберут достаточное количество успехов, они найдут свой путь на поверхность (или сделают это в ближайшее время). МИ должен разделять Тесты в этом испытании следующими встречами. Хотя они могут произойти в любое время, но не обязательны.

ПАЛАТА ТВОРЕНИЯ

В какой-то момент Исследователи натыкаются на углубление в полу одного из главных залов. Спиральный пандус ведёт по краям камеры к ряду стеллажей в центре. На каждой стойке находится Гаусс-свежеватель некронов, к которому все еще прикреплена скелетообразная рука его бывшего владельца.

Спустится в отсек и вытащить из стеллажа одно из этих мощных орудий относительно легко. И если исследователи захотят это сделать, то мгновение спустя остальная часть Воина-Некрона возникает прямо перед тем испуганным игроком, который схватил оружие. Ксенос сердито выхватывает пистолет из руки Исследователя и готовится нанести удар.

Также появляется один дополнительный Воин (два, если Исследователей шесть). Некроны начинают раунд и получают бонус от Ошеломления из-за их неожиданного появления и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Как только Воины некрон умрут, Исследователи должны заметить, что один Гаусс-Живодёр без руки и по прежнему лежит на стойке. Если они возьмут это оружие, то ничего не произойдет, помимо того, что исследователи получат ценный и опасный образец ксенотеха. **Тяжёлый (-20) тест Тех-пользования** или **Серьёзный (+0) тест Запретного Знания (Ксеносы)** может фактически включить Гаусс-Живодёр со следующим профилем: (Базовый; 100 м; 1d10 +8 E; Бронеб. 3; S/2/–; Маг –; Перезарядка–; Гаусс).

НЕЗВАНЫЙ ГОСТЬ

В какой-то момент во время своих хождений Исследователи привлекают нежелательное внимание другого хранителя гробницы, Каноптекового призрака. Призрак находит Исследователей, когда они идут через клаустрофобически тесный коридор и устраивает им засаду.

Позвольте игрокам пройти **Сложный (-10) Тест на осведомленность** перед атакой. Успех означает, что они осознают, что что-то не так, поскольку они чувствуют холодок по спине от вражеского присутствия. Любой, кто добивается успеха, не получает Ошеломление в последующей борьбе.

Каноптековый призрак атакует в хвост группы, нападая на замыкающего. На этом этапе участник должен пройти Тест на Страх с Рейтингом Страха (2) из-за внезапности его появления и особенности Страх. Если ксенос в бою получает более 10 ран, он отступает сквозь стены коридора, регенерирует в течение двух раундов и снова атакукт. Он также использует свою особенность Призрачного Полета, чтобы нырять в стены, перемещаться и атаковать Исследователей с другого направления в том же раунде.

Каноптековый призрак								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	35	45(8)	45(8)	45(8)	20	45	45	01

Движение: 8/16/24/48 (Парящий) Раны: 20

Броня: Особенность машин (Все 6) Общий ТБ: 8

Навыки: Маскировка (Лов) +10, Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов) +10, Тех-пользование (Инт) +20.

Таланты: Амбидекстер, Шаг в сторону, Быстрая Атака, Парное оружие (Ближний бой).

Особенности: Ночное зрение, Страх (2), Потустороннее, Парящий (8), Фазовое, Фазовращатель†, Машина (6), Размер (Крупный), Регенерация (5), Неестественная Сила (x2), Неестественная Выносливость (x2), Неестественное Восприятие (x2), Полёт Призрака††.

Оружие: Когти (1d10+8 R; Бронеб. 2) и Катушечный хлыст (1d10+4 I; Бронеб. 0; Гибкий, Обездвиживающее).

†Фазовращатель: Всякий раз, когда Призрак подвергается атаке, бросьте 1d100. При результате 30 или ниже атака не засчитывается, так как она проходит сквозь Каноптека. Всякий раз, когда Призрак набирает три или более Степеней Успеха в тесте навыков Ближнего Боя, то такая атака не может быть парирована, и наносимый урон игнорирует Броню.

††Полет призрака: Во время действия Перемещения Каноптековый призрак может активировать или деактивировать свою особенность «Фазовое» любое количество раз в качестве Свободного действия (позволяя ему проходить через сплошные барьеры без замедления скорости).

ПРЯЧАСЬ ОТ РОЯ

В какой-то момент Исследователи подходят к огромной пропасти, которую они должны пересечь по длинному узкому мосту. Мост достаточно широк для одного человека и не имеет ограждений или каких-либо перил.

Когда исследователи пересекают пропасть, они могут заглянуть в глубины и увидеть далеко внизу слабое оранжевое свечение; время от времени от стены к стене в пропасти вспыхивают электрические дуги. Опыт ужасающий, но не смертельный, при условии, что Исследователи не потеряют хватку (однако им не нужно проверять равновесие).

Однако, как только большинство Исследователей пересекут границу, они услышат безошибочный шелест миллионов скарабеев и увидят корчащуюся массу подымающуюся из пропасти. Масса, похоже, приближается, и они должны действовать быстро.

Любой человек на мосту должен пройти **Ординарный (+10) Тест на акробатику**, чтобы быстро перебраться на другую сторону, и каждый должен пройти **Рутинный (+20) Тест на скрытность**, чтобы спрятаться среди ряда разгрузочных пилонов на дальней стороне. До тех пор, пока в группе больше общих Степеней Успеха, чем Степеней Неудач, группе удается успешно прятаться (более проворные участники утаскивают своих неуклюжих товарищей в укрытие) как раз перед тем, как миллионы Скарабеев вырываются из пропасти, проносятся мимо Исследователей, а затем исчезают в пропасть выше. Если они получают больше Степеней Неудачи, чем Степеней Успеха, рой отрывается от основной стаи и атакует их.

ПРИЗ

Эта встреча должна произойти в конце Задания на исследование, возможно, сразу после того, как Исследователи накопят достаточно успехов, чтобы найти выход из гробницы.

Исследователи находят открытую арку, которая ведет в ещё одну циклопическую комнату. Однако эта камера заполнена странными, архаичными механизмами и механическими телами уничтоженных или деактивированных некронов. В самом центре комнаты на невидимом поле над постаментом парит большой драгоценный камень, похожий на урну. Вокруг драгоценного камня парит странный, похожий на паука Некрон. Не намного больше любого из Исследователей, этот Некрон имеет всевозможное эзотерическое снаряжение и механизмы, прорастающие из его тела, и лицо, в котором доминирует одна широкая сфера. Своими иглами он просто наносит последние штрихи на совершенно увлекательную серию гравюр на поверхности драгоценного камня, микрогравюр, в которых запечатлена какая-то из историй некронов.

Этот Некрон - Криптек, мастер-некрон, способный на дьявольский гений и независимое мышление. За постаментом в углу свернулась гигантская центепедиальная членистоногая фигура - Могильный Охотник, которая сейчас деактивирована.

Драгоценный камень, очевидно, стоит невероятных денег. Если Исследователи решат заполучить его, любой игрок, обладающий навыком **Запретные Знания (Ксеносы)** или **Логика**, автоматически поймёт, что это существо, каким бы хрупким ни казалось, может быть защищено какой-то большей силой, и, возможно, лучше всего застать его врасплох. Любые попытки подкрасться к ксеносу должны быть пресечены Осведомленностью Криптека.

Если Исследователям удастся застать Криптека врасплох, они должны убить его до его Хода. Иначе во время своего первого Хода в качестве Свободного действия он активирует Могильныго Охотника позади себя, а затем с яростью набрасывается на Исследователей.

Криптек								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
32	31	35	35(6)	45	65	45	40	20

Движение: 3/6/9/18 Раны: 20

Броня: Черты машины (все 6) Всего ТБ: 6

Навыки: осведомленность (Вос), логика (Инт) +20, использование технологий (Инт) +20.

Таланты: Атака молнией.

Черты: Машина (6), Регенерация 5, Неестественная стойкость (x2).

Оружие: Игольчатые пальцы (1d10 + 3 R; бронебойность 5; Токсичное).

БЕЖИМ!

Если Криптек активирует Могильного Охотника, он автоматически пробуждается в конце следующего раунда (в этот момент бросьте кубик для его Инициативы). Могильный Охотник находится всего в 30 метрах от постамента. Если Криптек не успевает активировать его, но Исследователи забирают драгоценный камень, Могильный Охотник немедленно начинает пробуждаться сам.

Почти во всех случаях у персонажей просто не будет средств для эффективного уничтожения Могильного Охотника. Его защита намного превосходит ручное оружие, которое, вероятно, будет на руках у исследователей. Это очень похоже на умысел. Конечно, некоторые игроки вместо того, чтобы бежать заходят сразиться несмотря ни на что. В этом случае приключение, скорее всего закончится немного раньше бесславной гибелью. МИ должны быть готовы принять эту возможность, но рекомендуется указать, что это существо, похоже, получает минимальный урон от их оружия. Если Исследователи будут побеждены, и МИ не хочет, чтобы они просто умерли здесь, он может заставить их потерять сознание, когда их избьют, только чтобы проснуться позже, будучи удерживаемыми Криптеком для какой-то неизвестной цели. Если каким-то чудом Исследователи убьют монстра, МИ, возможно, также придется импровизировать - в конце концов, такие неожиданные повороты являются радостной частью ролевой игры!

ВЫХОД ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ

Некоторые группы персонажей могут придумать способ сбежать самостоятельно. У них могут быть члены экипажа, готовые с радостью отдать свои жизни на поверхности, чтобы быстро раскопать входной туннель и отвлечь Могильного Охотника. У других может быть оружие или снаряжение, способное быстро создать проход в другую часть гробницы. Некоторые могли бы посвятить время расшифровке технологии ксеносов и активации туннельного устройства, которое могло бы быстро пробурить шахту до поверхности. МИ должны быть восприимчивы к целому ряду различных подходов. Если у Исследователей есть стратегия, которая кажется разумной, а также навыки и боевое снаряжение, необходимые для её реализации, тогда позвольте им добиться успеха.

Однако, если игроки не придумали ни один из этих вариантов, то им проще всего сбежать из-за крушения *Пламенного Венца*. Когда судно врезалось в планету планету, его удар вызвал относительно незначительные сейсмические сдвиги. Один из них был достаточно значительным, чтобы расколоть поверхность Утешения в районе, прилегающем к гробнице Некронов. Когда персонажи бегут по запутанному лабиринту туннелей, они в конце концов могут заметить дневной свет и облако пыли впереди. Вскоре обнаруживается трещина в потолке и стенах с расщелиной, которая поднимается до поверхности земли. Исследователи могли либо выбраться наружу, либо связаться со своим посадочным модулем для получения информации. Если на пятки наступает Могильный Охотник (роющий землю, чтобы добраться до них), они могут захотеть сделать это быстро. Как только исследователи покинут гробницу, атмосферные возмущения улягутся в достаточной мере, чтобы позволить им связаться со своим кораблем по воксу. В качестве альтернативы, они могут бежать обратно к своему шаттлу с Могильным Охотником на хвосте.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ДОЖДЬ

В конечном счете, только у корабля игроков достаточный калибр, способный быстро уничтожить Могильного Охотника. Как только они восстановят контакт с судном — и выйдут за пределы радиуса взрыва — происходит орбитальная бомбардировка местоположения Могильного Охотника. Если Исследователи додумаются до этого, прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

Вы забираетесь в свой посадочный модуль, как раз в тот момент, когда Могильный Охотник вырывается из-под земли, размахивая лезвиями конечностей во всех направлениях. Аквила взлетает, дико трясясь, когда шипящие взрывы из гауссового оружия попадают в корпус. Клубящиеся облака над вами внезапно светятся ярко-оранжевым, прежде чем расколоться. Титанические столбы света, такие яркие, что на них невыносимо смотреть, с пронзительным визгом врываются на поверхность, прочесывая ландшафт и полностью уничтожая Могильного Охотника. Ваш шаттл попадает в ловушку и начинает раскачиваться от громадного взрыва, прежде чем вынырнуть, чудом не пострадав от ревущей волны ужасных энергий.

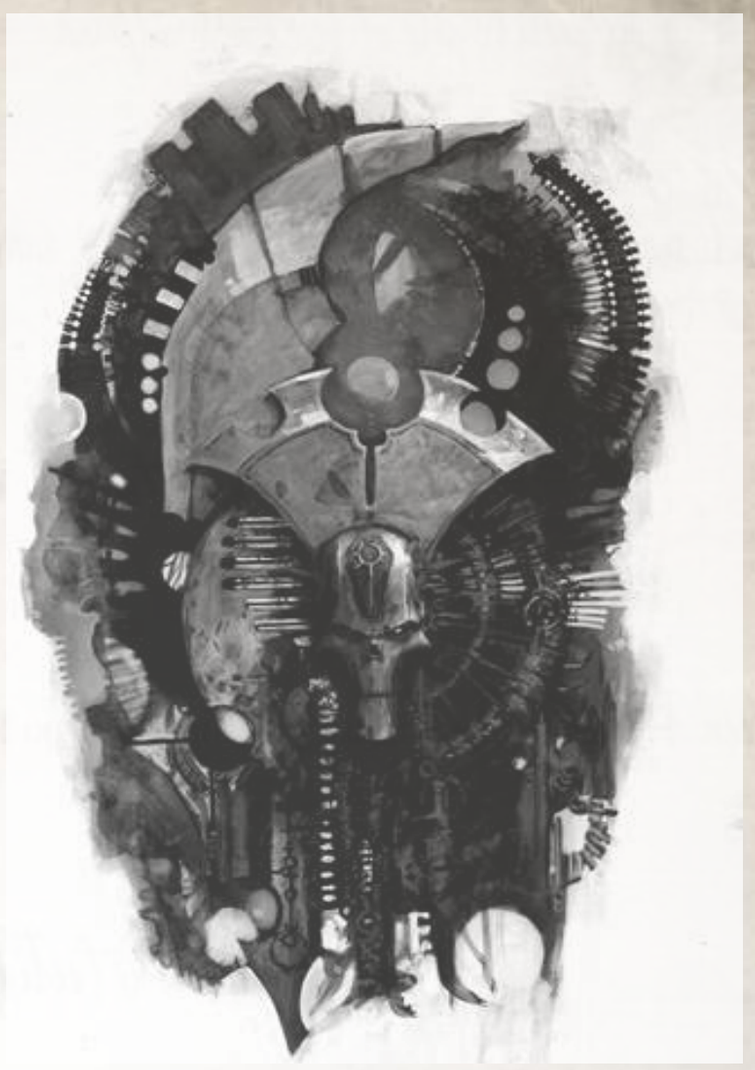
Конечно, такой удар обязательно вызовет немедленное расследование планетарного правительства, возможно, с прямым участием кардинала Хелгрейва. То, как персонажи отреагируют на этот контакт, может определять их долгосрочные отношения с Утешением, а также их общий потенциал для получения прибыли. В конце концов, гробница может быть полностью разрушена их орбитальной бомбардировкой, или эта атака может разбудить дополнительных защитников, вызвав гнев гораздо большей силы Некронов против жителей Утешения. МИ мог бы использовать это в качестве основы для гораздо более масштабного приключения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

“Мы должны уходить, капитан. Ты вряд ли сможешь растратить это новообретенное богатство на свои обычные легкомысленные занятия, если погибнешь до того, как мы уйдем".

– Идрис Квн'анун, телохранитель капитана Абедара Тай Хансона

Как только Исследователи покинут гробницу Некронов, они смогут решить, как действовать дальше. Особенно щедрые люди, возможно, пожелают что-то сделать, чтобы помочь пострадавшему Улью Утешение. Более прагматичные могли бы вместо этого сосредоточиться на побеге до того, как на них будут возложены соответствующие обязанности. Некоторые, особенно те, кто проинформировал планетарные власти о рисках, могут быть заинтересованы в получении соглашения о предоставлении необходимого оружия для борьбы с ксеносами. В любом случае, у них может быть груз, который необходимо перевезти в другое место, и они абсолютно точно получили дальнейшее представление о природе древней карты, которую они обнаружили. Если есть время, МИ могут выбрать любой из этих различных путей.



ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ПО КОЭФФИЦИЕНТУ ПРИБЫЛИ

Исследователи, которые успешно обнаружили гробницу Некронов и выжили, чтобы рассказать о ней, выявили серьёзную угрозу для всей жизни на Улье Утешении. Должностные лица планетарного правительства — при условии, что они будут осведомлены об этом — благодарны за информацию о явной опасности. Правительство сектора, в свою очередь, также должно быть немедленно предупреждено об этой новой угрозе. Признание, полученное в результате их открытия, дает им коэффициент прибыли +4. Если персонажи оставили ксеносов активными и покинули планету не предупредив правительство то игроки не получат бонус к коэффициенту прибыли. Но, если они прихватили драгоценный камень, то переведённые глифы некрон раскроют глубокие и опасные секреты сектора Каликсис и это даст +2 Коэффициента прибыли (который включает материальную ценность самого драгоценного камня).

НАГРАДЫ ЗА ОПЫТ

МИ должен присуждать Исследователям Очки опыта (xp) на основе их усилий и действий. МИ должен не стесняться вознаграждать игроков дополнительным опытом за действия, совершенные вне рамок приключения. Эти награды более подробно описаны в **ОКП Rogue Trader.**

- Обеспечен быстрый и премиум доступ к одной из пустотных станций для разгрузки привезённых товаров: 50 xp
- Успешно договорился о ранней встрече с кардиналом Хилгрейвом: 25 xp
- Определены ценные товары, которые можно продать в другом месте с накруткой: 50 xp
- Гробница ксеносов найдена без привлечения внимания местных властей: 25 xp
- Пережил столкновение с ксеносами: 200 опыта
- Предупредил местные власти об опасности, которую представляет гробница: 50 xp

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Каждый исследователь, которому удастся сбежать из гробницы, должен получить один из следующих предметов. Возможно, он находит его в кармане после побега (как он туда попал - тревожащая тайна), выкапывает его из-под обломков гробницы после того, как вход разрушен с орбиты, или просто крадёт его в более ранней сцене и подробно рассматривает только после побега.

- **Бесчисленный фрагмент**: Этот странный осколок полированного кристалла, кажется, поглощает свет. Лишь изредка в его гранях что-то отражается, но никогда не показывается реальность, в которой находится держатель. Один раз за игровую сессию, когда Исследователь с этим артефактом проваливает Тест, он может заглянуть в его глубины, чтобы увидеть другие результаты. Если он это сделает, он может повторить неудачный тест и сразу же получить 1 очко безумия.

- **Осколок неминуемости**: Неизмеримо острый кусок неидентифицируемого материала, который когда-то мог быть частью большего лезвия, этот изогнутый кусок полупрозрачного металла странно трудно отследить глазом при движении. Данный предмет можно использовать для изготовления меча, копья, ножа или другого подходящего оружия ближнего боя со свойством «примитивное» (см. стр. 131 **ОКП Rogue Trader**). Для чего потребуется пройти **Рутинный (+20) тест Ремесло: оружейник**). Полученное оружие будет следующие свойства: лучшее качество, монозаточка, штраф -30 на тесты уклонения или парирования от атак этим оружием.

- **Талисман Тишины**: Этот предмет представляет собой странный кулон с непостижимо сложным дизайном из инкрустированного металла, который выглядит скорее выращенным, чем кованым. Исследователь, носящий Талисман Тишины, не подвержен влиянию Психических Феноменов и Прорывов Варпа, которые он сам не вызывал.

ВРАГИ NPC

«Dese shiny gitz is tough, but I'z tougher. Kaptin, ya always seems ta find da best fights! Crush 'em and loot 'em, boyz! WAAAGH! »

–Даборк, орочьи флибустьеры

Следующие дополнительные персонажи играют важную роль на протяжении всего этого сценария, но их нет в **ОКП Вольного торговца**.

РОЙ СКАРАБЕЕВ

Маленькие металлические инопланетные конструкции, похожие на насекомых, скарабеи чрезвычайно опасны, несмотря на свой размер. Грохочущая орда существ может срезать плоть с костей своими полями-разрушителями.

РОЙ СКАРАБЕЕВ								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	05	10	20	35	05	20	20	05

Движение: 4/8/16/32 Раны: 40

Броня: Черты машины (Все 4) Общий ТБ: 2

Навыки: Скрытность (Лов) +20.

Таланты: Восстановление†, Быстрая атака.

Характеристики: Ховер (4), Размер (Маленький), Машина (4), Смертоносное Природное Оружие (Поле Разрушителя), Рой.

Оружие: Разрушающее поле (Ближний бой; 2d10+1 R; Бронеб. 3, Гаусс).

† Ремонт: Скарабеи могут роиться над некронами, помогая их усилиям по восстановлению. Рой Скарабеев может помочь всем Некронам в радиусе 8 метров таким образом в качестве Полного Действия, увеличивая количество Ран, которые каждый восстанавливает от своей Способности к Регенерации на +5.

ВОИН НЕКРОНОВ

Воины-некроны неумолимы и крайне смертоносны. Они идут вперед к своей цели без страха или злобы, игнорируя удары, которые уничтожили бы меньших воинов, и убивая пронзительными вспышками сверхъестественной энергии из своих Гауссовых Живодеров.

Воин некронов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	45	35(6)	35(6)	25	25	30	40	15

Движение: 3/6/9/18 Раны: 20

Броня: Черты машины (Все 6) Общий ТБ: 6

Навыки: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Использование технологий (Инт) +20.

Таланты: Отличный выстрел.

Характеристики: Машина (6), Регенерация, Размер (Неповоротливость), Неестественная Сила (x2), Неестественная Прочность (x2).

Оружие: Гаусс-Живодер (Базовый; 100 м; 1d10+6 E; Бронеб. 3; S/2/–; Обойма —; Перезарядка —; Гаусс), Лезвие Оружия (Ближний бой; 1d10+6 R; Бронеб. 2; Громоздкий).

НОВЫЕ ЧЕРТЫ И КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ

Следующие черты характера и качества оружия используются в профилях NPC и оружия в этом приключении.

РОЙ (НОВАЯ ЧЕРТА)

В то время как некоторые существа слишком малы, чтобы делать что-то в одиночку, их стаи могут сокрушить своих противников за счет огромной численности. Рой часто представляет собой массу крошечных или тщедушных существ. Любая атака из оружия, не имеющего качества Взрыв, Пламя, Распыляющее или Разлёт, наносит только половину урона существу с этой особенностью, и эти существа не могут быть схвачены, сбиты с ног или прикованы. Рой может протиснуться через подходящие небольшие отверстия, такие как воздуховоды, вентиляционные отверстия и т.п., но не может прыгать. Рой уничтожается при потере всех ран.

Гаусс (новое качество оружия)

Оружие Гаусса - ужасающий пример передовых технологий. Когда персонаж, атакующий оружием Гаусса, получает 10 на кубике урона, он автоматически накладывает Праведную ярость (без выполнения второго броска атаки, как обычно).

МОГИЛЬНЫЙ ОХОТНИК

Массивная конструкция стража, предназначенная для уничтожения любых злоумышленников, которые вторгаются во владения её хозяев. Любой исследователь ценящий свою жизнь, должен бежать перед лицом такого ужаса!

Могильный охотник								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	30	60(12)	60(12)	55	30	30	30	05

Движение: 4/8/16/32 Раны: 90

Броня: Черты машины (Все 8) Общий ТБ: 12

Навыки: Логика (Инт) +20, Скрытность (Лов) +20, Использование технологий (Инт) +20.

Таланты: Амбидекстер, Стрелок, Независимое прицелевание, Молниеносная Атака, Быстрая Атака, Парное оружия (стрелковое и рукопашное).

Черты характера: Тысяча Ног†, Гусеничный, Ночное зрение, Страх (3), Машина (8), Многоцелевые Протоколы††, Фазовое Туннелирование†††, Размер (Огромный), Регенерация (5), Коренастое, Сверхъестественные Чувства (15), Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2).

Оружие: Жестокие Клинки (Ближний бой; 2d10+12 R; Бронеб. 12), Сокрушительные Ноги (Ближний бой; 1d10+12 I; Бронеб. 6), Два гауссовых живодёра (Базовый; 100 м; 1d10+8 E; Бронеб. 3; S/2/–; Маг. —; Перезарядка —; Гаусс).

† Тысяча ног: В качестве Половинного действия Могильный Охотник может пройти **Средний (+0) Тест** на **ближний бой**, чтобы нанести один удар по каждому врагу, используя свои Сокрушительные Ноги.

†† Многоцелевые протоколы: Могильный Охотник может использовать оба Гауссовых Живодера с помощью своего Таланта *парное оружие* (стрелковое), как если бы они были Пистолетами.

††† Фазовое туннелирование: Могильный Охотник могжет перемещаться по твердой, инертной (неживой) материи с обычной скоростью, роя и сверля проход даже в твердой скале. Он никогда не получает от штрафов за пересечённую местность.

Имя персонажа: Сарвус Траск **Имя игрока:**

Карьерный путь: Вольный торговец **Ранг:** 2 **Родной мир:** Пусторождённый **Мотивация:** Слава

Описание: Смелый и неугомонный (некоторые могли бы сказать, что это порок), Сарвус Траск - вольный торговец, который никогда не позволял малым шансам на успех, практическим соображениям или мелочам, таким как “логика”, стоять на пути его амбиций. После многих оголтелых и безумных подвигов на Просторах он приказал своему кораблю отправиться в мир Утешение. Там он надеется завоевать непреходящее состояние своей династии, раскопав легендарные сокровища, которые, как говорят, спрятаны под поверхностью планеты, в древней подземной гробнице — и пусть будут прокляты малодушные, шепчущиеся о вещах, притаившихся во тьме!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
5	5	3	8	4	1	3	7	4	2	4	2	3	1	4	6	5	0
●●●○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	□	□	□	
Бдительность (вос)	■	□	□	□	
Бартер (тов)	■	□	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	■	■	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	□	□	□	
Командование (тов)	■	■	□	□	
Коммерция (тов)	□	■	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Империум	□	■	□	□	
Скрытность (лов)	■	□	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	□	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	□	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	□	□	
Вождение (лов):					
	□	□	□	□	
Оценка	■	■	□	□	
Запретные знания (инт):					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	□	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	□	□	□	
Воззвание (СВ)	□	□	□	□	

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Зачарованный *(см. стр. 19)*

Зловещий *(см. стр. 19)*

Привыкший к пустоте *(см. стр. 19)*

Аура власти *(см. стр. 94)*

Владение пистолетами (универсальный) *(см. стр. 104)*

Владение холодным оружием (универсальный) *(см. стр. 103)*

Парное оружие (стрелк. и рукопаш.) *(см. стр. 107)*

Равный/Связи (Вольные торговцы) *(см. стр. 103)*

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	□	■	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	□	□	□	
Навигация (инт): Звёздная	■	□	□	□	
Исполнитель (тов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)					
Космич. корабль	■	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Психувство (вос)	□	□	□	□	
Ученое знание (инт):					
Астромантия	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Проницательность (вос)	■	□	□	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт):	□	□	□	□	
Безопасность (лов)	□	□	□	□	
Слежка (лов)	□	□	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	□	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	□	■	□	□	
Низкий Готик	□	■	□	□	
Корабельный диалект	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	□	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	□	□	□	□	
Выслеживание (инт)	□	□	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОПЫТ

Текущий	Всего
0	**3000**

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Выдающийся Лидер: В качестве Бесплатного действия один раз за Раунд игрок может предоставить союзнику, которого он может видеть слышать, бонус +10 за любой Тест.

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

RogueTrader

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
4 (АВ×1)	8 (АВ×2)	12 (АВ×3)	28 (АВ×6)	4м (SB×1м)	0,8 м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
5	5	3	8	4	1	3	7	4	2	4	2	3	1	4	6	5	0
●●●○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: “Проклятие трусов” (Силовой меч лучшего качества)

Класс	Рукопаш.	Урон	1d10+10	Тип	Энерг	Бронеб	6
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Сбалансированное (+10 к тестам Ближ.Б. при парировании)
Силовое поле (см. стр. 116)
Лучшее качество (+10 к тестам Ближ.Б. при атаке)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Двуствольный короткоствольный стаб револьвер Культ “Двенадцать убийц”

Класс	Пист.	Урон	1d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальн.	30м	Скорострел	S/2/-	Магазин	12	Перезарядка	2 Полн

Спец правила: Надёжное (см. стр. 116), шквальный огонь (см. стр. 116)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Монозаточенный кинжал из зуба Кракена

Класс	Ближ./ Метат.	Урон	1d5+5/+1	Тип	Резан	Бронеб	3
Дальн.	5м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила:

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА САРВУСА ТРАСКА

Сарвус Траск хорош для руководства непосредственно с фронта. Используйте свои дерзкие и помпезные поступки, чтобы вдохновлять свою команду и наводить ужас на своих врагов.

• Не забывайте регулярно пользоваться его особой способностью «Выдающийся Лидер», чтобы дать ближайшему союзнику бонус к критическим тестам (как в бою, так и вне его)!

• Сарвус Траск обладает превосходными социальными навыками и обширной базой знаний, что делает его эффективным в переговорах и дипломатии.

• Как боец, Сарвус Траск особенно эффективен в ближнем бою, где он может использовать свои таланты владения парным оружием (стрелковое и рукопашное) и атаковать как силовым мечом, так и Пистолетом.

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

СНАРЯЖЕНИЕ

- Силовой меч
- Подогнанный стаб револьвер
- Кинжал из зуба Кракена
- Панцирная броня Сционов
- Микробусина (см. стр. 145)
- Страховочный пояс (см. стр. 140)
- Вокс-передатчик (см. стр. 147)
- Свето-шар (см. стр. 144)
- Хорошая одежда (только для эстетики)
- Печать династии Траск (только для эстетики)

ПОРЧА

- Текущее значение
- Уровень
- Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

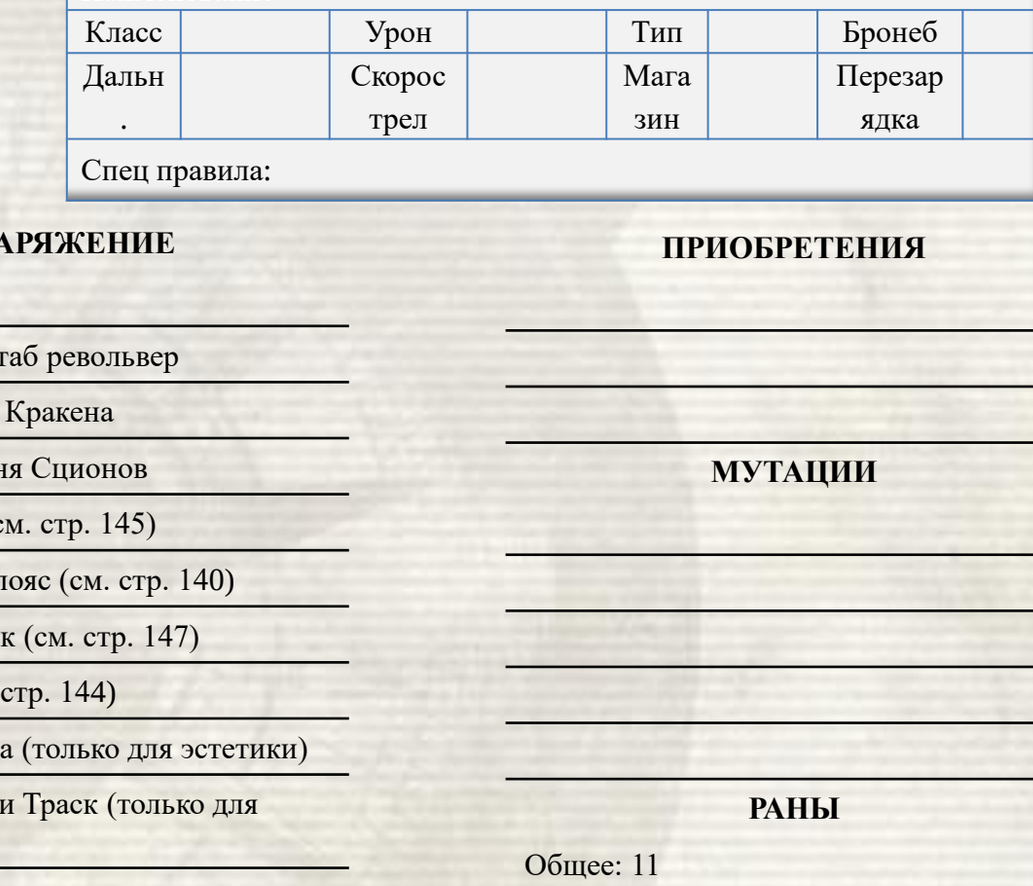
МУТАЦИИ

РАНЫ

- Общее: 11
- Текущее
- Критический урон
- Усталость

БЕЗУМИЕ

- Текущее значение
- Уровень
- Расстройства



ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
90 кг	45 кг	180 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
3	0

AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
TB (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.

Имя персонажа: Токорин Скатача **Имя игрока:**

Карьерный путь: Трансцендентный Астропат **Ранг:** 2 **Родной мир:** Мир-Улей **Мотивация:** Престиж

Описание: Рожденная в далеком улье Десолеум и в раннем возрасте захваченная Черными Кораблями, Токорин Скатача - астропат, одна из тех редких псайкеров, одаренных способностью передавать свой мысленный голос через звёзды. Когда судно, на котором она служила, потерпело крушение на суровом мире смерти Кагенил, она сплотила выживших и возглавляла их в течение десятилетия, пока Сарвус Траск случайно не нашёл этот мир и не завербовал Токорин и её последователей в свою команду. Токорин заинтригована гробницей на Утешении, ибо самые интересные секреты часто скрываются у всех на виду.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
4	**4**	**3**	**2**	**4**	**1**	**3**	**3**	**4**	**0**	**4**	**2**	**4**	**6**	**5**	**6**	**3**	**4**
○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●●○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	□	□	□	
Бдительность (вос)	■	■	■	□	
Бартер (тов)	■	□	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	□	□	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	□	□	□	
Командование (тов)	■	□	□	□	
Коммерция (тов)	□	□	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Адептус Астра Телепатика	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Скрытность (лов)	■	□	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	□	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	□	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	□	□	
Вождение (лов):	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Оценка	■	□	□	□	
Запретные знания (инт):					
Псайкеры	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	□	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	□	□	□	
Воззвание (СВ)	□	■	■	□	

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Выросший в улье *(см. стр. 21)*

Начеку *(+1 к инициативе)*

Привыкший к толпе *(см. стр. 21)*

Ритуал санкционирования:

Вуаль тьмы *(см. стр. 105)*

Владение пистолетами (универсальный) *(см. стр. 104)*

Владение холодным оружием (примитивное) *(см. стр. 103)*

Бой вслепую *(см. стр. 95)*

Обострённые чувства (звук) *(см. стр. 100)*

Пси-рейтинг 2 *(см. стр. 104)*

Одарённый (Воззвание) *(см. стр. 107)*

Видит без глаз *(см. стр. 72)*

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обряд связывания души: Токорин получает бонус +20, чтобы противостоять силам Демонов, и бросает дополнительно 1d10 за Опасности Варпа, не засчитывая любой кубик.

Психические дисциплины

Телепатия (см. стр. 162)

Психические способности

Сила	Постоянство	Дальность
Астральная телепатия (см. стр. 162-163)	Нет	Варьируется
Уловка (см. стр. 165)	Да	1м × Пси-рейтинг
Подчинение (см. стр. 165)	Нет	5м × Пси-рейтинг
Сенсорная депривация (см. стр. 166)	Да	10м × Пси-рейтинг

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	□	□	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	□	□	□	
Навигация (инт):	□	□	□	□	
Исполнитель (тов)	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Псичувство (вос)	□	■	□	□	
Ученое знание (инт):					
Криптология	□	■	□	□	
Оккультизм	□	■	□	□	
					□
Проницательность (вос)	■	□	□	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт):	□	□	□	□	
Безопасность (лов)	□	□	□	□	
Слежка (лов)	□	□	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	□	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	□	■	□	□	
Низкий Готик	□	■	□	□	
Диалект мира-Улья	■	□	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	□	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	■	□	□	□	
Выслеживание (инт)	□	□	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОПЫТ

Текущий	Всего
0	**3000**

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
4 (АВ×1)	8 (АВ×2)	12 (АВ×3)	28 (АВ×6)	4м (SB×1м)	0,8 м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
4	4	3	2	4	1	3	3	4	0	4	2	4	6	5	6	3	4
○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●●○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Ксеносское костное копьё (Лучшее качество, двуручное, монозаточка)

Класс	Рукопаш.	Урон	2d10+4	Тип	Резан	Бронеб	2
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Несбалансированное (-10 к тестам Ближ.Б. при парировании)
Лучшее качество (+10 к тестам Ближ.Б. при атаке)
Двуручное (Требуется две руки для атаки)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Хеллган модели Люция

Класс	Лёгк.	Урон	1d10+4	Тип	Энерг.	Бронеб	7
Дальн.	110м	Скорострел	S/3/-	Магазин	30	Перезарядка	2 Полн

Спец правила: Красный лазерный прицел (+10 бонус к одиночным выстрелам)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Монокристаллический фокусирующий кинжал

Класс	Ближ.	Урон	1d5+4	Тип	Резан	Бронеб	2
Дальн.	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Считается пси-фокусом (см. стр. 146)

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА ТОКОРИН СКАТАЧУ

Токорин обладает мистическими Пси-способностями и способна поддерживать своих союзников и вводить в заблуждение своих врагов. Она также хороша в использовании открывающихся возможностей, которые она создает, нанося сокрушительные удары своим копьём.

• Навык Воззвания Токорины (см. стр. 83) позволяет ей более безопасно усиливать свои экстрасенсорные способности перед их использованием.

• Токорин обладает рядом Навыков, связанных с оккультизмом и псайкерами, и может точно идентифицировать многие вещи, которые могли бы свести с ума обычных людей.

• У Токорин есть несколько способов ослепить своих врагов или окутать поле боя тьмой. Это может быть полезно для защиты себя и своих союзников, а также для атак врагов, благодаря её способности Видеть без глаз (см. стр.72).

ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
90 кг	45 кг	180 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
4	**0**

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

СНАРЯЖЕНИЕ

- Двуручное оружие
- Хеллган
- Фокусирующий кинжал
- Залатанная флак-броня
- Микробусина (см. стр. 145)
- Страховочный пояс (см. стр. 140)
- Вокс-передатчик (см. стр. 147)
- Плащ из шкуры ксеноса (эстетика)

ПОРЧА

- Текущее значение
- Уровень
- Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

МУТАЦИИ

РАНЫ

- Общее: 12
- Текущее
- Критический урон
- Усталость

БЕЗУМИЕ

- Текущее значение
- Уровень
- Расстройства

AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
ТВ (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.

Имя персонажа: Малакай Буртин **Имя игрока:**

Карьерный путь: Миссионер **Ранг:** 2 **Родной мир:** Мир смерти **Мотивация:** Преодоление невзгод

Описание: Единственный выживший после уничтожения *Благочестивого Света*, Малакай Буртин был спасен Сарвусом Трасском и с тех пор служит на борту его судна. Хотя напыщенный Лорд-капитан, возможно, временами менее благочестив, чем хотелось бы его миссионеру, Малакай, тем не менее, продолжал путешествовать с ним, заботясь о вере экипажа и распространяя слово Императора по мирам на Просторах Коронуса. Благодаря слухам о древней гробнице на Утешении, Малакай стремится погрузиться во тьму, надеясь найти мощи потерянных святых и многое другое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
5	5	3	8	4	1	3	7	3	9	3	9	3	1	3	5	5	0
●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	□	□	□	
Бдительность (вос)	■	■	□	□	
Бартер (тов)	■	□	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	■	□	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	□	□	□	
Командование (тов)	■	□	□	□	
Коммерция (тов)	□	□	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Империум	□	■	□	□	
Имперское кредо					
Скрытность (лов)	■	□	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	□	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	□	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	■	□	
Вождение (лов):					
	□	□	□	□	
Оценка	■	□	□	□	
Запретные знания (инт):					
Ересь	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	□	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	□	□	□	
Воззвание (СВ)	□	□	□	□	

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Параноик *(см. стр. 17)*

Выживший *(см. стр. 17)*

Аура власти *(см. стр. 94)*

Непоколебимая вера *(см. стр. 108)*

Владение лёгким оружием (универсальный) *(см. стр. 94)*

Владение огнемётами (универсальный) *(см. стр. 98)*

Владение холодным оружием (универсальный) *(см. стр. 103)*

Чиста вера *(см. стр. 104)*

Божественное служение *(см. стр. 96-97)*

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	□	□	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	■	■	□	
Навигация (инт):	□	□	□	□	
Исполнитель (тов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Псичувство (вос)	□	□	□	□	
Ученое знание (инт):					
Имперское кредо	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Проницательность (вос)	■	□	□	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт):	□	□	□	□	
Безопасность (лов)	□	□	□	□	
Слежка (лов)	□	□	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	□	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	□	■	□	□	
Низкий Готик	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	■	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	□	□	□	□	
Выслеживание (инт)	□	□	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОПЫТ

Текущий	Всего
0	**3000**

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Чистая Вера: Потратьте Очко Судьбы, чтобы противостоять силам Демонов и Псайкеров (см. стр.104).

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

ROGUE TRADER

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
3 (АВ×1)	6 (АВ×2)	9 (АВ×3)	18 (АВ×6)	4м (SB×1м)	0,8м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
5	5	3	8	4	1	3	7	3	9	3	9	3	1	3	5	5	0
●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: “Молот покаяния” (Силовая булава лучшего качества)

Класс	Рукопаш.	Урон	1d10+9	Тип	Энерг	Бронеб	7
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Шоковое (см. стр. 116)
Силовое поле (см. стр. 116)
Лучшее качество (+10 к тестам Ближ.Б. при атаке)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Огнемёт модели Мезоа

Класс	Метат	Урон	2d10+4	Тип	Энерг	Бронеб	2
Дальн.	20м	Скорострел	S/-/-	Магазин	6	Перезарядка	2 Полн

Спец правила: Пламя (см. стр. 115)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Трижды Освященная Крак-Граната (1 шт.)

Класс	Метат.	Урон	2d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальн.	12м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Надёжное (см. стр. 116)
Освящённое (считается освящённым для порождения кошмаров, см. стр. 368)

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА МАЛАКАЯ БУРТИНА

Малакай - зачинщик, который наиболее эффективен на передовой, сокрушая своих врагов своим молотом и сжигая их огнем гнева Императора. В дополнение к своим боевым способностям, Малакай является способным оратором и квалифицированным врачом.

• Врачебный навык Малакая делает его превосходным целителем — его Мастерство может быть улучшено ещё больше с помощью его таланта «Божественное Служение» (см. стр. 96-97).

• Молот Покаяния Малакая и Огнемёт делают его очень опасным в ближнем бою. Однако будьте осторожны, избегайте попадания союзников в зону действия его огнемета!

• Малакай - чрезвычайно убедительный оратор.

ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
90 кг	45 кг	180 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
3	0

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая булава
Огнемёт
Крак-граната
Панцирная броня гвардейцев
Микробусина (см. стр. 145)
Страховочный пояс (см. стр. 140)
Вокс-передатчик (см. стр. 147)
Свето-шар (см. стр. 144)
Медицинский набор (см. стр. 142)
Роба эклезиарха (только для эстетики)

ПОРЧА

Текущее значение
Уровень
Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

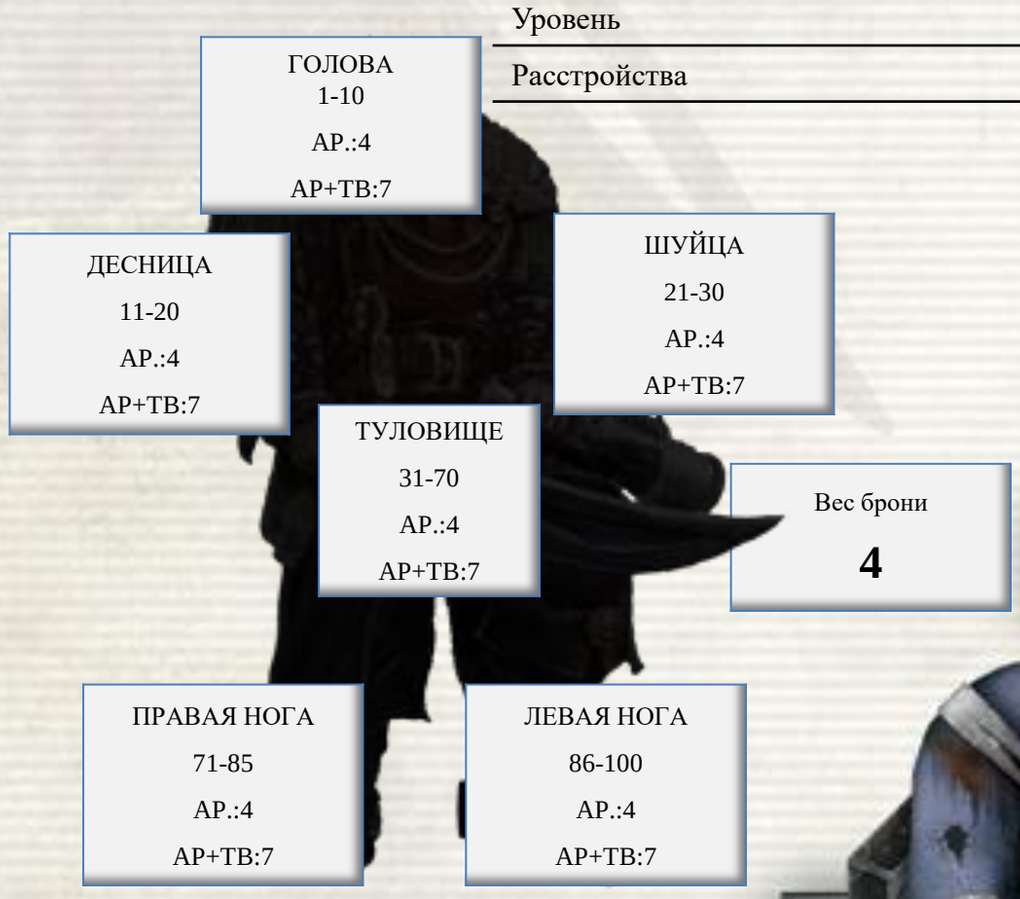
МУТАЦИИ

РАНЫ

Общее: 13
Текущее
Критический урон
Усталость

БЕЗУМИЕ

Текущее значение
Уровень
Расстройства



AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
TB (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.

Имя персонажа: Доминик ван Горен **Имя игрока:**

Карьерный путь: Мастер пустоты **Ранг:** 2 **Родной мир:** Высокородный **Мотивация:** Богатство

Описание: Сын адмирала Боевого флота, Доминик ван Горен покинул душный мир военной политики, чтобы следовать своей судьбе в качестве рулевого на просторах Коронуса, сначала найдя должность на борту судна некоего Сарвуса Траска. Доминик очень ценит свободу, которую даёт ему его положение, позволяя ему в один прекрасный день сесть за штурвал огромного военного корабля, а на следующий день путешествовать по нетронутым мирам. Древняя гробница на Утешении — это ещё один вызов Доминику - шанс доказать своё мастерство и выиграть состояние своими собственными руками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
4	**0**	**4**	**8**	**4**	**3**	**3**	**2**	**4**	**3**	**3**	**7**	**3**	**8**	**3**	**4**	**3**	**2**
○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	□	□	□	
Бдительность (вос)	■	■	□	□	
Бартер (тов)	■	□	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	□	□	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	□	□	□	
Командование (тов)	■	□	□	□	
Коммерция (тов)	□	□	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Имперический флот	□	■	□	□	
Пространство Коронус	□	■	□	□	
Война	□	■	□	□	
Скрытность (лов)	■	□	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	□	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	□	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	■	□	
Вождение (лов):					
	□	□	□	□	
Оценка	■	□	□	□	
Запретные знания (инт):					
Ксеносы	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	□	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	■	□	□	
Воззвание (СВ)	□	□	□	□	

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Этикет *(см. стр. 24)*

Равный/Связи (Аристократия) *(см. стр. 103-104)*

Равный/Связи (Военные) *(см. стр. 103-104)*

Вендетта *(см. стр. 24)*

Владение пистолетами (универсальный) *(см. стр. 104)*

Владение холодным оружием (универсальный) *(см. стр. 103)*

Стальные нервы *(см. стр. 103)*

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	■	□	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	□	□	□	
Навигация (инт): Звёздная	□	□	□	□	
Исполнитель (тов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)					
Космич. корабль	□	■	□	□	
Летуны	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
Психувство (вос)	□	□	□	□	
Ученое знание (инт):					
Астромантия	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Проницательность (вос)	■	■	■	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт):	□	□	□	□	
Безопасность (лов)	□	□	□	□	
Слежка (лов)	□	□	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	□	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	■	□	□	□	
Низкий Готик	■	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	□	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	□	□	□	□	
Выслеживание (инт)	□	□	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Асс летунов: Этот Исследователь может повторно провести тест на пилотирование небольшим кораблём в случае провала (если он снова потерпит неудачу, он не сможет повторить бросок).

ОПЫТ

Текущий	Всего
0	**3000**

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
4 (АВ×1)	8 (АВ×2)	12 (АВ×3)	28 (АВ×6)	4м (SB×1м)	0,8м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
4	0	4	8	4	3	3	2	4	3	3	7	3	8	3	4	3	2
○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: “Право прохода” (Подогнанный дробовик лучшего качества)

Класс	Лёгкое	Урон	1d10+7	Тип	Ударн	Бронеб	0
Дальноб	20м	Скорострел	S/2/4	Магазин	4	Перезарядка	Полн

Спец правила: Подогнанный (входит в профиль),
Надёжный (см. стр.117),
Разлёт (см. стр.117),
Патроны «ампутатор» (входят в профиль)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Хеллпистолет модели Люция лучшего качества

Класс	Лёгк.	Урон	1d10+4	Тип	Энерг.	Бронеб	7
Дальн	35м	Скорострел	S/2/-	Магазин	40	Перезарядка	2 Полн

Спец правила: Надёжное (см. стр. 116),
Красный лазерный прицел (+10 бонус к одиночным выстрелам)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Отравленный ксеносский клинок (монозаточка, резервуар для яда)

Класс	Ближ	Урон	1d10+5	Тип	Резан	Бронеб	2
Дальн	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Сбалансированное (+10 к тестам Ближ.Б. при парировании),
Токсичное (см. стр. 117)

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА ДОМИНИКА ВАН ГОРЕНА

Естественная склонность Доминика - к пилотированию, но это не делает его менее смертоносным в полевых условиях. Он может быть опасен в ближнем бою и он действительно преуспевает в перестрелках в ближнем бою.

• Тренировка Доминика в навыках маскировки и бесшумного перемещения, его Стуммер и высокая ловкость позволяют нанести удар по врагам из засады или подкраться к ним для смертельного залпа.

• Личный дробовик Доминика может быть разрушительным в упор или с близкого расстояния, но его хеллпистолет - лучший выбор, если он окажется втянутым в рукопашный бой.

• Обширные знания Доминика об Империуме и его военное образование дают ему прочную основу для общения с имперскими чиновниками.

ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
90 кг	45 кг	180 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
4	0

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

СНАРЯЖЕНИЕ

- Подогнанный дробовик
- Хеллпистолет
- Отравленный ксеносский клинок
- Флотская панцирная броня
- Микробусина (см. стр. 145)
- Страховочный пояс (см. стр. 140)
- Свето-шар (см. стр. 144)
- Пикт рекордер (см. стр. 146)
- Стуммер (см. стр. 147)
- 2 бутылки амасека (см. стр. 141)

ПОРЧА

- Текущее значение
- Уровень
- Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

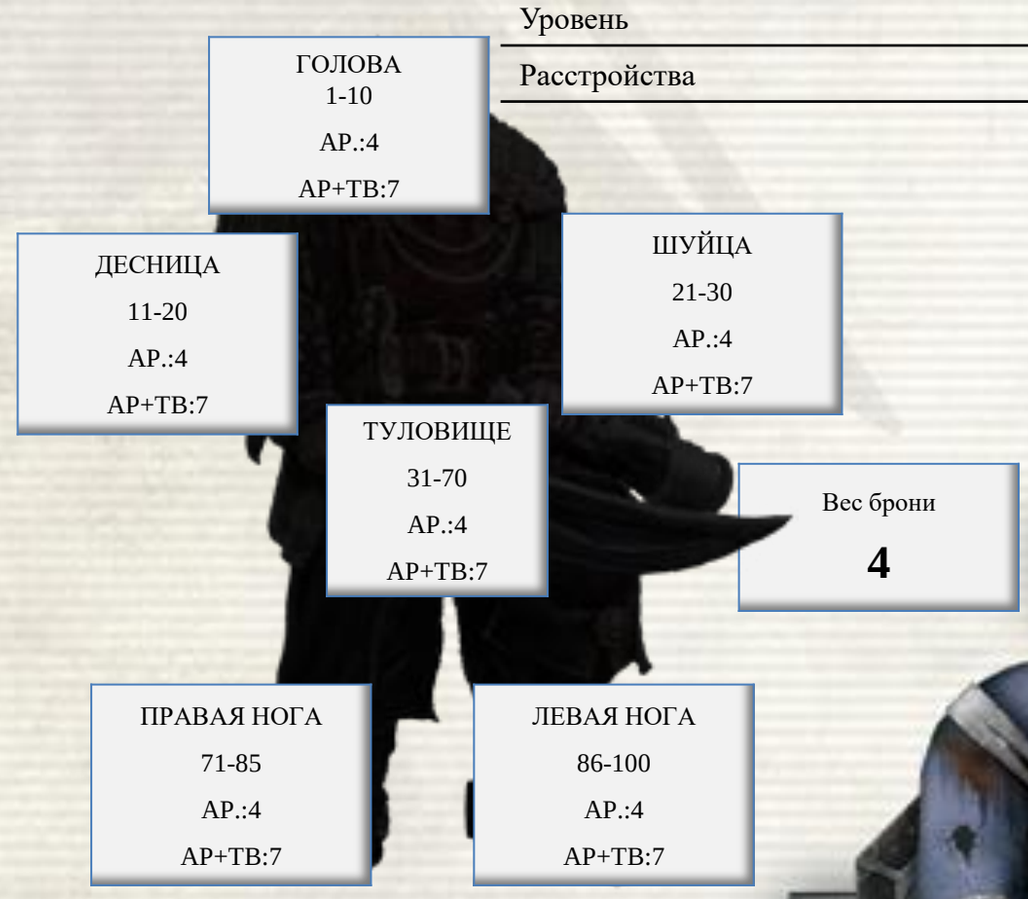
МУТАЦИИ

РАНЫ

- Общее: 10
- Текущее
- Критический урон
- Усталость

БЕЗУМИЕ

- Текущее значение
- Уровень
- Расстройства



AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
TB (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.

Имя персонажа: Натин Цантос **Имя игрока:**

Карьерный путь: Сенешаль **Ранг:** 2 **Родной мир:** Имперский мир **Мотивация:** Престиж

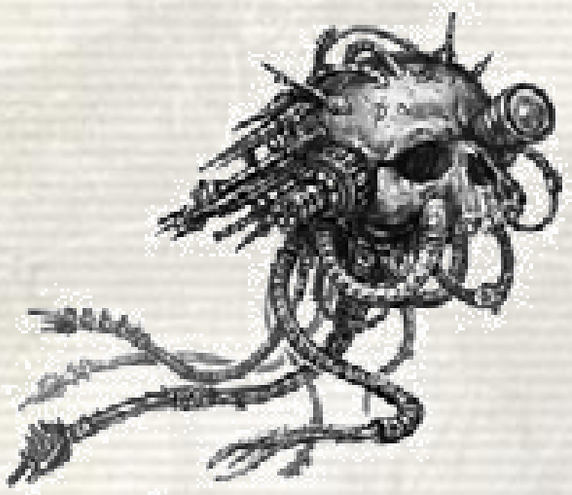
Описание: Прирождённый учёный с грандиозными амбициями, Натин Цантос давным-давно покинул провинциальный сельскохозяйственный мир Спекторис в поисках знаний и приключений на борту судна Сарвуса Траска. Натин гордится тем, что готов практически к любым непредвиденным обстоятельствам в любой ситуации, от поля боя до торговых переговоров, и обычно его уверенность оправдана. Натин очарован древними руинами на Утешении, и он уверен, что там есть древние знания, ожидающие раскопок. Однако тьма может скрывать больше, чем Натин ожидает.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
3	3	4	6	3	1	3	4	4	3	5	7	4	6	3	0	4	2
○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●●○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	■	□	□	
Бдительность (вос)	■	■	□	□	
Бартер (тов)	■	■	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	□	□	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	■	□	□	
Командование (тов)	■	□	□	□	
Коммерция (тов)	□	■	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Империум	■	□	□	□	
Имперское Кредо	■	□	□	□	
Война	■	□	□	□	
Преступный мир	□	■	□	□	
Скрытность (лов)	■	■	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	■	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	■	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	□	□	
Вождение (лов):					
	□	□	□	□	
Оценка	■	■	□	□	
Запретные знания (инт):					
Археотех	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	■	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	□	□	□	
Воззвание (СВ)	□	□	□	□	



ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Благословенное неведение *(см. стр. 22)*

Владение пистолетами (универсальный) *(см. стр. 104)*

Владение лёгким оружием (универсальный) *(см. стр. 94)*

Одарённый (Техпользование) *(см. стр. 107)*

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	■	■	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	□	□	□	
Навигация (инт):	□	□	□	□	
Исполнитель (тов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Псичувство (вос)	□	□	□	□	
Ученое знание (инт):					
Астромантия	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Проницательность (вос)	■	□	□	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт):	□	□	□	□	
Безопасность (лов)	□	■	□	□	
Слежка (лов)	□	■	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	■	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	■	□	□	□	
Низкий Готик	□	■	□	□	
Жаргон торговцев	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	□	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	□	■	□	□	
Выслеживание (инт)	□	□	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Искатель знаний: Исследователь может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически преуспеть в любом Знании или Логическом Тесте с количеством Степеней Успеха, равным его Бонусу к Интеллекту.

ОПЫТ

Текущий	Всего
50	**2950**

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

RogueTrader

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
4 (АВ×1)	8 (АВ×2)	12 (АВ×3)	28 (АВ×6)	3м (SB×1м)	0,6м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
3	3	4	6	3	1	3	4	4	3	5	7	4	6	3	0	4	2
○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●●○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Археотек Лазпистолет

Класс	Пистолет	Урон	1d10+3	Тип	Энерг	Бронеб	2
Дальноб	90	Скорострел	S/3/-	Магазин	70	Перезарядка	Полн

Спец правила: Точное (+10 бонус к прицеливанию)
Надёжное (см. стр. 116)
Управляемое по воксу (см. стр. 134-135)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Длиннолаз

Класс	Лёгк	Урон	1d10+3	Тип	Энерг	Бронеб	1
Дальн.	150м	Скорострел	S/-/-	Магазин	40	Перезарядка	Полн

Спец правила: Точное (см. стр. 115)
Надёжное (см. стр. 116)
Красный лазерный прицел (+10 бонус к одиночным выстрелам)

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Фотонная светошумовая граната (5 шт.)

Класс	Метат.	Урон	-	Тип	Резан	Бронеб	-
Дальн.	9м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Фотонная вспышка (цели в радиусе 15 м от детонации должны пройти **Средний (+0) тест** на **Выносливость** или быть ослеплёнными на 1d5 раундов)

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА НАТИНА ЦАНТОСА

Натин Цантос обладает чрезвычайно широким спектром навыков, позволяющих ему преуспевать во многих разных делах. Лазерная винтовка также делает его смертоносным бойцом дальнего боя.

• Навыки использования технологий Натина могут быть неоценимы для выполнения аварийного ремонта и модификации различных машин.

• В бою Натин делает свою лучшую работу в тени, прячась в своём хамелеониновом плаще (см. стр.139) и стреляя в своих врагов. Если его загнать в угол, то фотонные светошумовые гранаты могут помочь ему сбежать.

• Специальная способность Искателя Знаний Натина может позволить ему пройти Тест на Знание или Логику, потратив Очко Судьбы! Часто эта способность может помочь группе выйти из затруднительного положения и посмотреть на ситуацию в новом свете.

ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
72 кг	36 кг	144 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
4	**0**

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	

Спец правила:

СНАРЯЖЕНИЕ

- Археотек Лазпистолет
- Длиннолаз
- Фотонная светошумовая граната (5 шт.)
- Ксено-ячеистая броня
- Микробусина (см. стр. 145)
- Страховочный пояс (см. стр. 140)
- Кошка (см. стр. 144)
- Мультиключ (см. стр. 145)
- Комби-инструмент (см. стр. 144)
- Хамелеониновый плащ (см. стр. 139)
- Визор хищника (см. стр. 140)

ПОРЧА

- Текущее значение
- Уровень
- Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

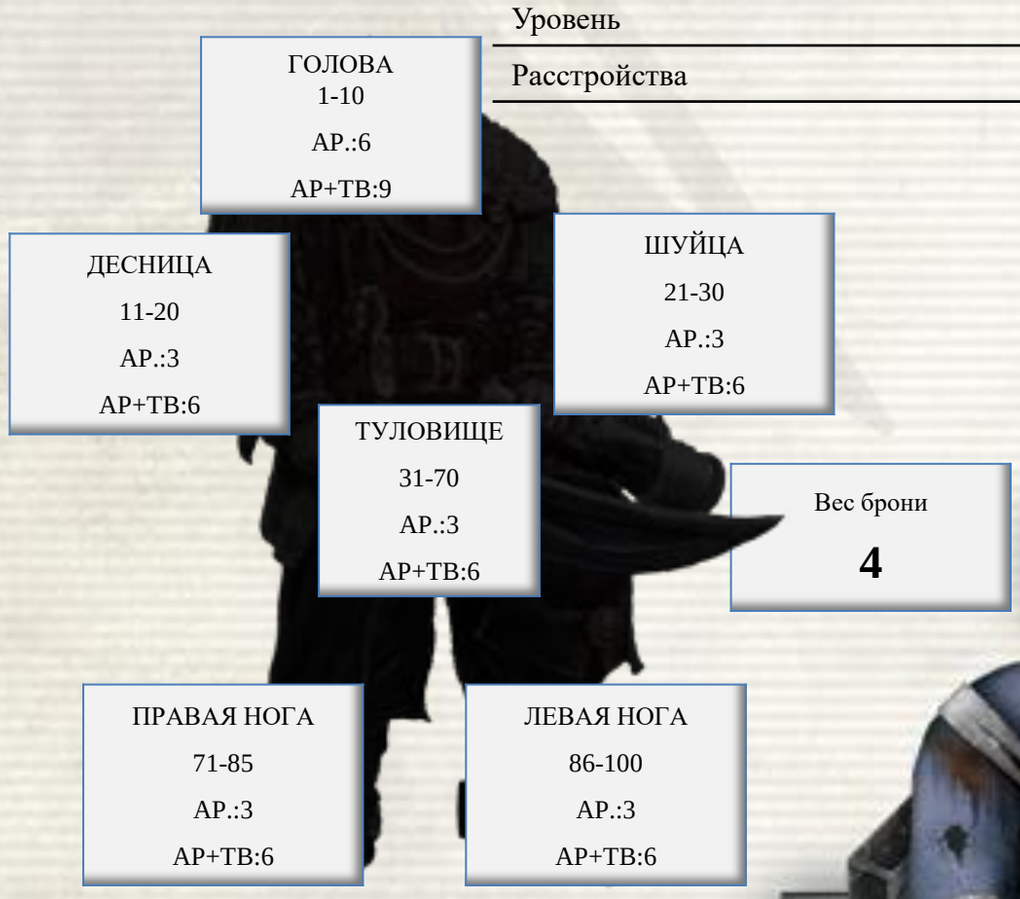
МУТАЦИИ

РАНЫ

- Общее: 9
- Текущее
- Критический урон
- Усталость

БЕЗУМИЕ

- Текущее значение
- Уровень
- Расстройства



AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
TB (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.

Имя персонажа: Лорейн Торнхоллоу **Имя игрока:**

Карьерный путь: Архимилитант **Ранг:** 2 **Родной мир:** Имперский мир **Мотивация:** Месть

Описание: Лорейн Торнхоллоу служила телохранителем нескольких известных бесбашенных Вольных торговцев, в том числе самозваного охотника Таллена Альберса и неподражаемого Сарвуса Траска. Работа Торнхоллоу состоит в том, чтобы гарантировать, что такие люди, имеющие большую важность (но маленький инстинкт самосохранения), переживут свои грандиозные приключения. Будучи экспертом данной области, Торнхоллоу устало согласилась сопровождать Вольного Торговца в ещё одном, несомненно, смертельно опасном походе в дикие земли, на этот раз в кажущемся безмятежным мире Утешение.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
ББ		**ДБ**		**Сил**		**Вын**		**Лов**		**Инт**		**Вос**		**СВ**		**Тов**	
3	**8**	**5**	**3**	**3**	**7**	**4**	**6**	**4**	**7**	**4**	**1**	**3**	**4**	**3**	**6**	**3**	**7**
○○○○ **Adv. Taken**		●●○○ **Adv. Taken**		○○○○ **Adv. Taken**		●○○○ **Adv. Taken**		●●○○ **Adv. Taken**		○○○○ **Adv. Taken**		○○○○ **Adv. Taken**		○○○○ **Adv. Taken**		●○○○ **Adv. Taken**	

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (лов)	□	□	□	□	
Бдительность (вос)	■	□	□	□	
Бартер (тов)	■	□	□	□	
Трёп (тов)	□	□	□	□	
Кутёж (вын)	■	□	□	□	
Обаяние (тов)	■	□	□	□	
Химпользование (инт)	□	□	□	□	
Шифры (инт):	□	□	□	□	
Лазание (сил)	■	□	□	□	
Командование (тов)	■	□	□	□	
Коммерция (тов)	□	□	□	□	
Обыденнное знание (инт):					
Империум	■	□	□	□	
Имперское Кредо	■	□	□	□	
Имперская Гвардия	□	■	□	□	
Война	■	■	□	□	
Скрытность (лов)	■	□	□	□	
Ловкач (лов)	■	□	□	□	
Обман (тов)	■	□	□	□	
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□	
Маскировка (тов)	■	□	□	□	
Уклонение (лов)	■	■	■	□	
Вождение (лов):					
	□	□	□	□	
Оценка	■	□	□	□	
Запретные знания (инт):					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Азартные игры (инт)	■	□	□	□	
Дознание(тов)	■	□	□	□	
Допрос (СВ)	□	□	□	□	
Запугивание (сил)	■	■	□	□	
Воззвание (СВ)	□	□	□	□	

ТАЛАНТЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Благословенное неведение *(см. стр. 22)*

Владение лёгким оружием (универсальный) *(см. стр. 94)*

Владение пистолетами (универсальный) *(см. стр. 104)*

Владение холодным оружием (универсальный) *(см. стр. 103)*

Владение метательным оружием (универсальный) *(см. стр. 107)*

Страж *(см. стр. 99)*

Быстрое выхватывание *(см. стр. 105)*

Боевое построение *(см. стр. 95)*

Ненависть (Торговцы) *(см. стр. 99)*

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мастер оружия: При использовании базового оружия Исследователь получает +10 к попаданию, наносит +2 урона (уже включен в профиль оружия) и получает +2 бонус к инициативе.

УМЕНИЯ

	Баз.	Трен.	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (инт)	■	■	□	□	
Логика (инт)	■	□	□	□	
Медика (инт)	□	■	□	□	
Навигация (инт):	□	□	□	□	
Исполнитель (тов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Пилотирование (лов)					
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Псичувство (вос)	□	□	□	□	
Ученое знание (инт):					
Тактика Империалис	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Проницательность (вос)	□	□	□	□	
Поиск (вос)	■	□	□	□	
Тайный язык (инт): (Военные)	□	■	□	□	
Безопасность (лов)	□	□	□	□	
Слежка (лов)	□	□	□	□	
Бесшумный шаг (лов)	■	□	□	□	
Ловкость рук (лов)	□	□	□	□	
Языкознание (инт):					
Высокий Готик	■	□	□	□	
Низкий Готик	□	■	□	□	
	□	□	□	□	
	□	□	□	□	
Выживание (инт)	□	□	□	□	
Плавание (сил)	■	□	□	□	
Тех-пользование (инт)	□	□	□	□	
Выслеживание (инт)	□	■	□	□	
Торговля (инт):	□	□	□	□	
Дрессура (инт)	□	□	□	□	

ОПЫТ

Текущий	Всего
0	**3000**

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

ДВИЖЕНИЕ

Полу	Полн	Атака	Бег	Перепрыгнуть	Подпрыгнуть
4 (АВ×1)	8 (АВ×2)	12 (АВ×3)	28 (АВ×6)	3м (SB×1м)	0,6м (SB×20 см)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой		Дальний бой		Сила		Выносливость		Ловкость		Интеллект		Восприятие		Сила воли		Товарищество	
БББ		ДБ		Сил		Вын		Лов		Инт		Вос		СВ		Тов	
3	8	5	3	3	7	4	6	4	7	4	1	3	4	3	6	3	7
○○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken		●●○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		○○○○ Adv. Taken		●○○○ Adv. Taken	

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Болтер лучшего качества модели Локк							
Класс	Лёгк.	Урон	1d10+7	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальноб	90м	Скорострел	S/2/2	Магазин	24	Перезарядка	Полн
Спец правила: Разрывающее (см. стр. 117) Надёжное (см. стр. 116) Предсказатель движения (+10 бонус к полу- и автоматическому режиму стрельбы)							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Болт-пистолет лучшего качества модели Церес							
Класс	Лёгк	Урон	1d10+5	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальн.	40м	Скорострел	S/2/-	Магазин	8	Перезарядка	Полн
Спец правила: Разрывающее (см. стр. 117) Надёжное (см. стр. 116) Красный лазерный прицел (+10 бонус к одиночным выстрелам)							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Осколочная граната (3 шт.)							
Класс	Метат.	Урон	2d10	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальн.	9м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила: Взрыв (4) (см. стр. 115)							

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ЗА ЛОРЕЙН ТОРНХОЛЛОУ

Лорейн - меткий стрелок способный уничтожать врагов в дальнем бою. Она также опытный тактик и способный медик.

• Талант Лорейн к боевому построению позволяет союзникам использовать её Бонус к интеллекту (4) вместо их собственного Бонуса к Ловкости при определении Инициативы.

• Осколочные гранаты Лорейн могут очистить комнату от врагов с помощью удачного и хорошего броска. Конечно, они также могут очистить комнату и полную союзников, если она не будет осторожна.

• В бою Лорейн лучше всего справляется, когда может контролировать дистанцию между собой и своими врагами, разрывая их на части полу- и автоматическими очередями из своего болтгана или тщательно выверенными выстрелами из своего болт-пистолета.

ПОДНИМАЕМЫЙ ВЕС

Подъём	Переносимый	Толкание
90 кг	45 кг	180 кг

ОЧКИ СУДЬБЫ

Всего	Текущий
3	**0**

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование:							
Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальноб		Скорострел		Магазин		Перезарядка	
Спец правила:							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование:							
Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн.		Скорострел		Магазин		Перезарядка	
Спец правила:							

СНАРЯЖЕНИЕ

Болтер

Болт-пистолет

Осколочная граната (3 шт.)

Панцирная броня Сционов

Микробусина (см. стр. 145)

Страховочный пояс (см. стр. 140)

Подрывной заряд (см. стр. 144)

Свето-шар (см. стр. 144)

Медицинский набор (см. стр. 142)

Наручники (см. стр. 145)

ПОРЧА

Текущее значение

Уровень

Рудименты

ПРИОБРЕТЕНИЯ

МУТАЦИИ

РАНЫ

Общее: 10

Текущее

Критический урон

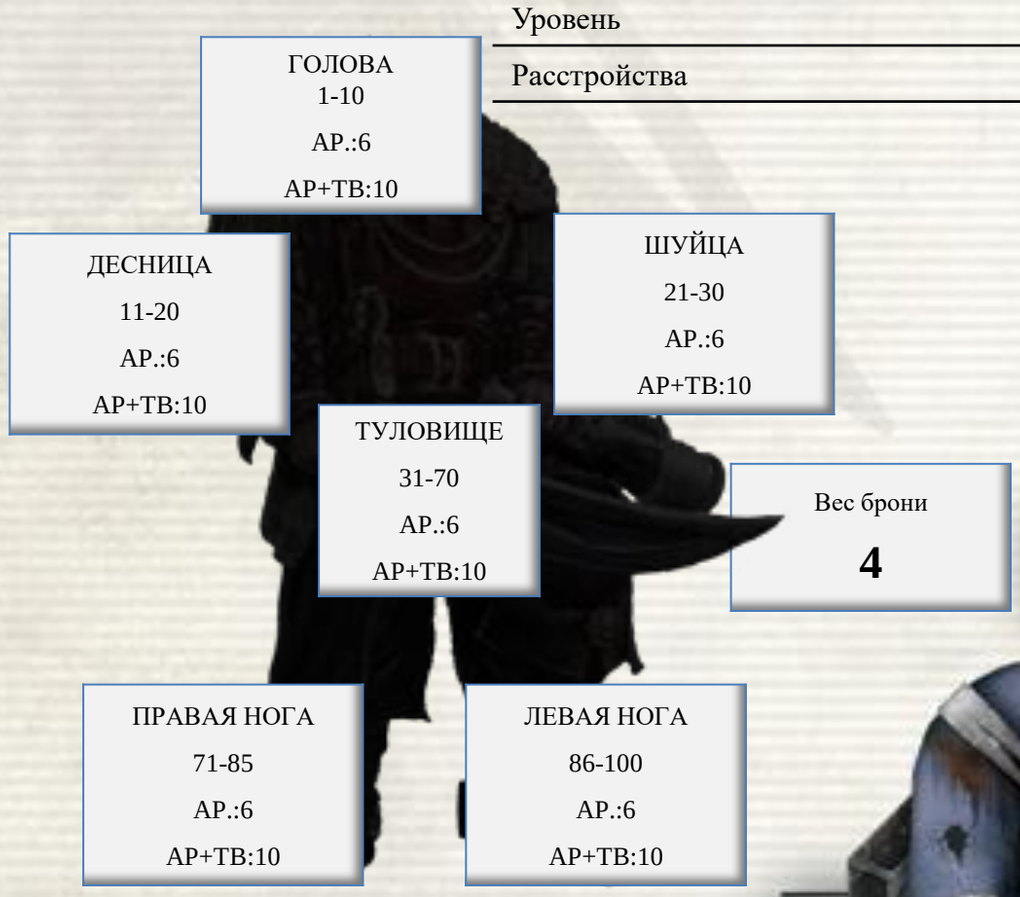
Усталость

БЕЗУМИЕ

Текущее значение

Уровень

Расстройства



AP (Armour points) - очки брони
SB (Strength Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра силы. Это – бонус к любому урону в рукопашном бою, нанесенном вами.
TB (Toughness Bonus) – параметр, равный первой цифре параметра выносливости. При любой атаке по персонажу снижает входящий урон на значение ТВ.